Neo TOKYO

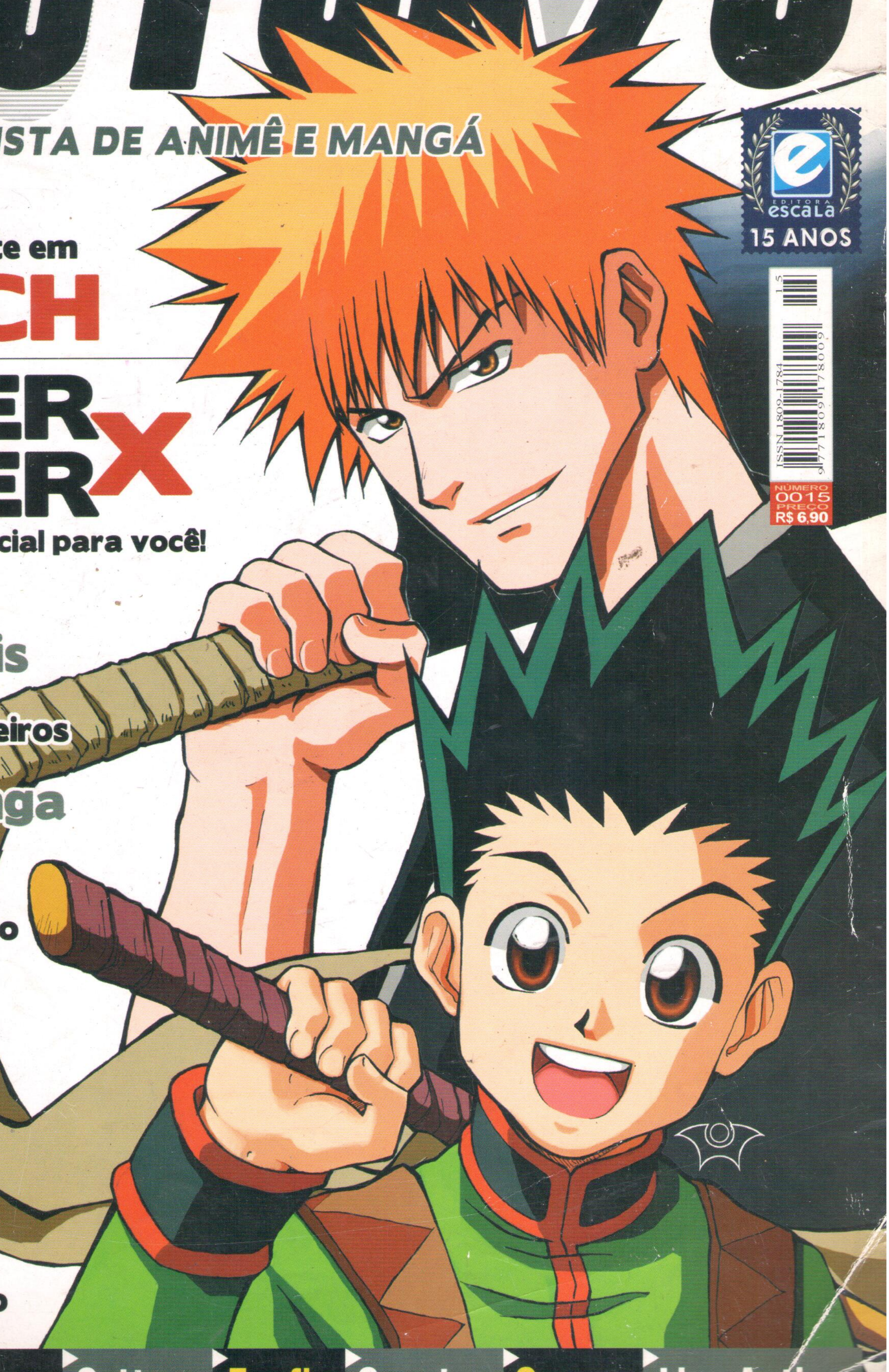
A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

EDITORA escala 15 ANOS

ISSN 1809-1784

NÚMERO 0015 PREÇO R$ 6,90

Neo Tokyo Nº 15



Shinigami

Os Deuses da Morte em

BLEACH

HUNTER X HUNTER

Preparamos um especial para você!

Mangás Nacionais

O talento dos profissionais brasileiros

Azumanga Daioh

Garotas para guardar no Coração

Anime Dreams

A primeira grande festa do ano

Yui

A cantora que conquistou o Japão

E mais: Jeanne Cultura Fanfic Cosplay Cursos Live Action

GAMES.FOR.US
OS MELHORES ANIMES
Battousai records - animeclub
~> ASSOCIE-SE
CARDGAMES
SOMENTE CARDS ORIGINAIS
CONSOLES E ACESSÓRIOS
RECARGA PARA JOGOS LEVELUP
Yu-Gi-Oh!
MAGIC The Gathering
Pokémon
Ragnarök Brasil Online RPG
GRAND CHASE
VISA
Maestro
MasterCard
REDE SHOP
Diners Club International

Enviamos para todo o Brasil via sedex

Rua Albuquerque Lins Nº1160
Loja 08 - Higienópolis - São Paulo - SP
Fone/Fax: 11-3663-6769 - www.gamesforus.com.br

[illegible] registrada Konami.Konami e seus logotipos são marcas registradas da Konami Corporation. Todos os direitos reservados.
[illegible] The Upper Deck Company, llc. Upper Deck Company, llc. Todos os direitos reservados.
[illegible] THE GATHERING, personagens, nomes e imagens relacionadas e o símbolo MAGIC, logo e imagens relacionadas são marcas registradas de Wizards of the Coast.
[illegible] Coast é uma marca registrada de Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiaria de Hasbro, Inc. ©2001Wizards".
[illegible] USA, Inc.- todos os direitos reservados"

Editorial

Novidades pra vocês!

Fala galera! Como tenho dito nos editoriais, cada mês temos um encontro marcado nas bancas de todo o país, e sempre preparamos ótimas surpresas para vocês.

Neste número, temos a estréia de novas seções, é o caso de Mural (onde vocês leitores opinião sobre um determinado tema), DVDteca (com os lançamentos do mês em DVD, tanto animês como filmes orientais em live-action), Fanfic/Conto (apresentando histórias dos leitores), além do nosso mais novo curso: Segredos da Direção. Com isso, esperamos aumentar a interatividade com vocês.

Ainda sobre este número, depois de milhares de pedidos, trazemos uma matéria especial sobre Hunter x Hunter, sucesso no Animax e na RedeTV!. Tem ainda informações detalhadas sobre os poderosos Shinigami, os Deuses da Morte em Bleach. Os Mangás Nacionais também figuram em nossas páginas, além de Jeanne, Azumanga Daioh, a cobertura do Anime Dreams e muito, muito mais!

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca – junior@animepro.com.br
Editor Responsável

>> IMPERDÍVEL!

Yu-Gi-Oh!: A série que conquistou milhões de fãs em todo o mundo ganha matéria especial com dezenas de detalhes como a série de TV, o filme, o mangá, guia de perso-nagens e muitos segredos que cercam a série. De quebra, a nova fase Yu-Gi-Oh! GX e bastidores da dublagem. Confira na **Neo Tokyo 3**.

Zatch Bell!: Receita de Zatch Bell!: junte um estudante do ginásio que se acha o tal. Acrescente um garoto-demônio vindo de outro mundo. Coloque entre os dois um livro de magias. Agora, peça para eles enfrentarem os mais duros combates e os mais inusitados desafios. Conheça esta sensacional série na **Neo Tokyo 4**

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

ATENÇÃO!

▸**Desenhistas e Fanzineiros:** Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da Neo Tokyo.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca
Projeto Gráfico: USINA DE ARTES
Diagramação: Ed Peixoto
Escaneamento e Tratamento de Imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Leandro Bevilacqua e Marcio Carvalhinhos
Coordenadora de Produção: Amaruk Seta
Redação: René Ferri

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

EDITORA escala

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloísio
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO: Cintia Karina dos Reis
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA: Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Jairo Ivo Fiszbein, Leonardo Batista, Sérgio, Zélia Oliveira, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi,
rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000
Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 15, ISSN 1809-1784
– Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER

"A vida é muito curta para ser pequena." (Benjamin Disraeli)

ÍNDICE

16

Shinigami

Os Deuses da Morte em **BLEACH**, na visão de Kubo Tite!

Mudando a tradição da Shonen Jump

20

Hunter X Hunter! Confira detalhes sobre a produção, história do animê e do mangá, bastidores de dublagem e muito mais sobre esse sucesso exibido diariamente na RedeTV! e também pelo Animax.

05 – Animê Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br.

06 – Radar
O que rola de novo no universo do animê e do mangá!

36 – Mangás Nacionais
Um assunto que sempre desperta polêmica entre os fãs de animês e mangás diz respeito aos trabalhos envolvendo o chamado "mangá brasileiro".

10 – Mural
46 – Anime Dreams
68 – DVDteca
70 – Model Sheet
76 – Caixa Postal
78 – Fan Gallery
80 – Fanfic/Conto
82 – Cosplay
86 – Play
88 – Live Action
90 – Segredos da Direção
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Curso Relâmpago de Japonês

Review: As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.

HA
HA
BLAH BLAH BLAH
English

56

Garotas para guardar no Coração

Será que o simples dia-a-dia de um grupo de garotas do colegial pode render uma boa história? **Azumanga Daioh** prova que sim, em quatro volumes de mangá, ou 26 capítulos de animê, você tem uma experiência única.

Jeanne 63

Uma pequena pérola dos mangás, inédita no Brasil

www. Anime Pró Insider .com.br

Credibilidade sempre!

Uma das maiores qualidades do Anime Pró, conquistada junto aos leitores nesses anos de funcionamento, é a credibilidade. Não adianta: um site pode ser bonitinho, usar humor televisivo ou estar cheio de notícias bombásticas. Se não houver credibilidade, confiança no que é escrito, não existe retorno.

Ter concorrência é ótimo, pois nos motiva a sempre melhorar para estar em igualdade de competição; é pena que nem todos os concorrentes pensem da mesma forma. Muitas vezes, temos notícias exclusivas que temos de guardar por questão de ética profissional e respeito a nossas fontes. Em outras tantas, simplesmente não divulgamos aquilo de que não temos informações seguras, são os malfadados "boatos".

Por isso, primamos pela credibilidade. Talvez não consigamos dar a exclusiva da vez por um azar (alguém solta a informação antes da hora), mas por outro lado, temos orgulho de não divulgar informações falsas ou boatos — o que se difere do "extra-oficial", aquilo que não é divulgado, mas que nos é confirmado.

No ano passado, por várias vezes, alguns sites especializados publicaram notas de revistas eletrônicas estrangeiras (na maior parte latinas, do México e da Argentina) sobre o mercado estrangeiro, fazendo uma correspondência entre ambos. É o famoso "chutômetro": lêem em cronogramas as séries a serem trabalhadas para hispânicos e naturalmente armam uma "exclusiva" em torno disso. Inclusive com previews anuais.

É bom contar esses fatos de bastidores, para os leitores entenderem como se dá o processo da publicação de notícias. Dia desses, uma jornalista concorrente publicou que a empresa X estava negociando os direitos do animê Y para DVD. Mas é lógico que estava! Isso é extremamente rotineiro nesse mercado, por isso não deve ser noticiado. A negociação é feita, mas na maioria absoluta dos casos, não dá em nada. Com a publicação da notícia, arma-se todo o circo do boato.

Enfim, estamos felizes por ganharmos pontos entre os leitores (que nos agradecem por não lerem boatos, o que é mais que nossa obrigação) e entre os figurões do mercado, os quais sempre respeitamos, não para bajular, mas por uma questão ética. E, é claro que isso é recompensado — haja vista a boa reputação que o Anime Pró tem no mercado.

Temos centenas de milhares pageviews diários, isso é muita gente! Para se ter uma idéia, temos mais acessos do que o site da rede de televisão SBT, o que nos deixa muito honrados e satisfeitos. As notícias atualizadas diariamente continuam sendo o chamariz do Anime Pró, criando fidelidade com os nossos leitores (que, podemos dizer com satisfação, confiam em nós).

Talvez o próximo passo do AP seja entrar em um servidor maior, quem sabe? Seria uma boa notícia para todos, e com certeza aumentaria a qualidade dos serviços.

Enquanto isso, você pode nos acessar 24 horas por dia, se informando sempre sobre o que há de mais novo no mundo do animê e do mangá!

AP no Orkut!

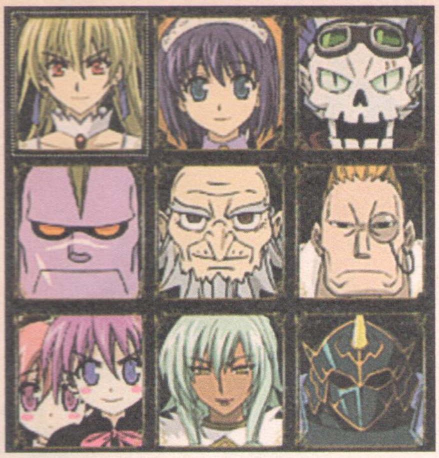
Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os PREFERIDOS do site

ANIMÊ
01º - Naruto
02º - Bleach
03º - Hunter X Hunter
04º - Cavaleiros do Zodíaco
05º - FullMetal Alchemist

MANGÁ
01º - **Dragon Ball**
02º - Karekano
03º - Hunter X Hunter
04º - Negima
05º - FullMetal Alchemist

➤ **Acesse nosso fórum:** www.animepro.com.br/forum



Murder Princess OVA

A série seinen Murder Princess, que mistura fantasia e humor, produzida pela mangaká Sekihiko Inui, será animada na forma de um OVA de 6 partes. O primeiro DVD já será lançado no dia 26 de março, com mais um volume saindo a cada mês. Um box especial com todos os 6 DVDs também será vendido posteriormente. Algumas informações extras serão inclusas nos DVDs. A história original, publicada na revista Dengeki Teioh foi cancelada, mas será novamente publicada a partir de abril na revista Dengeki Daioh. A série possui 1 tonkohon lançado no mercado.

COMIC
魔法のiらんど
4
泣き顔にKISS
LOVE
NOTE
teddy bear
ベストセラー小説をコミック化
恋空

Nova Revista Shoujo no Japão

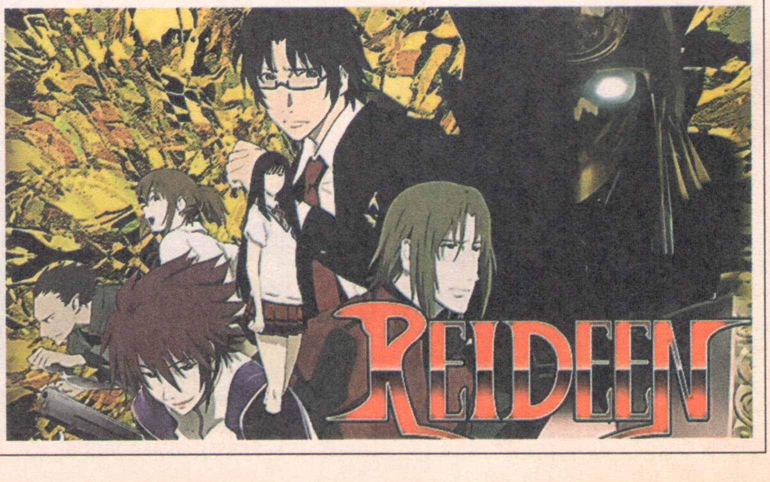
A editora Futabasha está lançando uma nova revista shoujo a Comic Mahou no Iland. A publicação será mensal, ao custo de 5550 ienes e especializada em mangás baseados em novelas para celular (cellular phone novels).

Três adições no novo TCG de InuYasha

A Score Entertainment lançou três novas adições para o nono set de InuYasha Trading Card Games, chamado Keshin. Além dos já anunciados cards Feudal Voices, com autógrafo dos dubladores, a Score vai incluir cards da linha Players' Choice e um preview especial do décimo set de InuYasha, a ser lançado em junho. Cada case de Keshin incluirá duas cartas aleatórias de Feudal Voices, sendo que há seis cards destes com os dubladores de InuYasha, Sango, Mirok, Sesshoumau, Shippo e Kuga. Há também três diferentes cards Players' Choice com cartas raras do Sesshoumaru, InuYasha e do Kuga. Cada carta é numerada seqüencialmente. O preview especial conterá 10 cards sobre o próximo set de InuYasha TCG. Dois deles são autografados. Esse preview especial só estará disponível em algumas unidades do set Keshin.

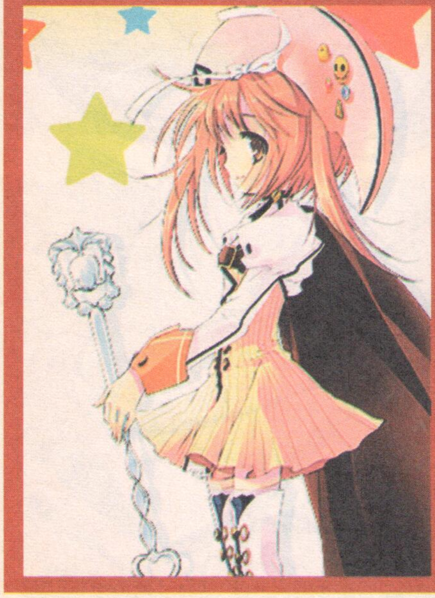
REIDEEN ganha versão animada

REIDEEN, um animê novo baseado na série de robôs Yuusha Raideen, da década de 70, já está em fase de produção. Muitos consideram que a série revolucionou a história das séries de mechas. A série original tinha 50 episódios, e foi exibido entre abril de 1975 e março de 1976 (no Japão). A nova série se chama REIDEEN, e é vagamente baseada em "Yuusha". A produtora de animês Production I.G. planeja usar para o novo animê os mais avançados gráficos em 3D, tudo para criar imagens com qualidade e beleza únicas. Chegando um pouco antes da série de TV, uma série de mangá também está sendo planejada. Baseado na série original, o mangá terá arte de Tasuku Karasuma e será publicado na revista Monthly Shonen Ace.



Nanatsuiro Drops

Baseado no game hentai bishoujo Nanatsuiro Drops da UNiSONSHIFT BLOSSOM, o animê será transmitido este ano e ainda não possui uma data oficial. O game foi lançado no Japão no dia 21 de abril de 2006, e tinha como character designer Noiji Ito (de Shakugan no SHANA) e Suzumiya Haruhi. Para o animê, a equipe ainda não está totalmente formada. Mas alguns nomes já foram selecionados: o character designer permanecerá o mesmo, enquanto o roteiro será de @Peace, a direção é de Yamamoto Takashi (de Final Approach) e a animação ficará na responsabilidade do Studio Barcelona (de Dai Mahou Touge). A produção fica a cargo da Nanatsuiro Drops Production Comittee. O site oficial é www.nanatsuiro.com.

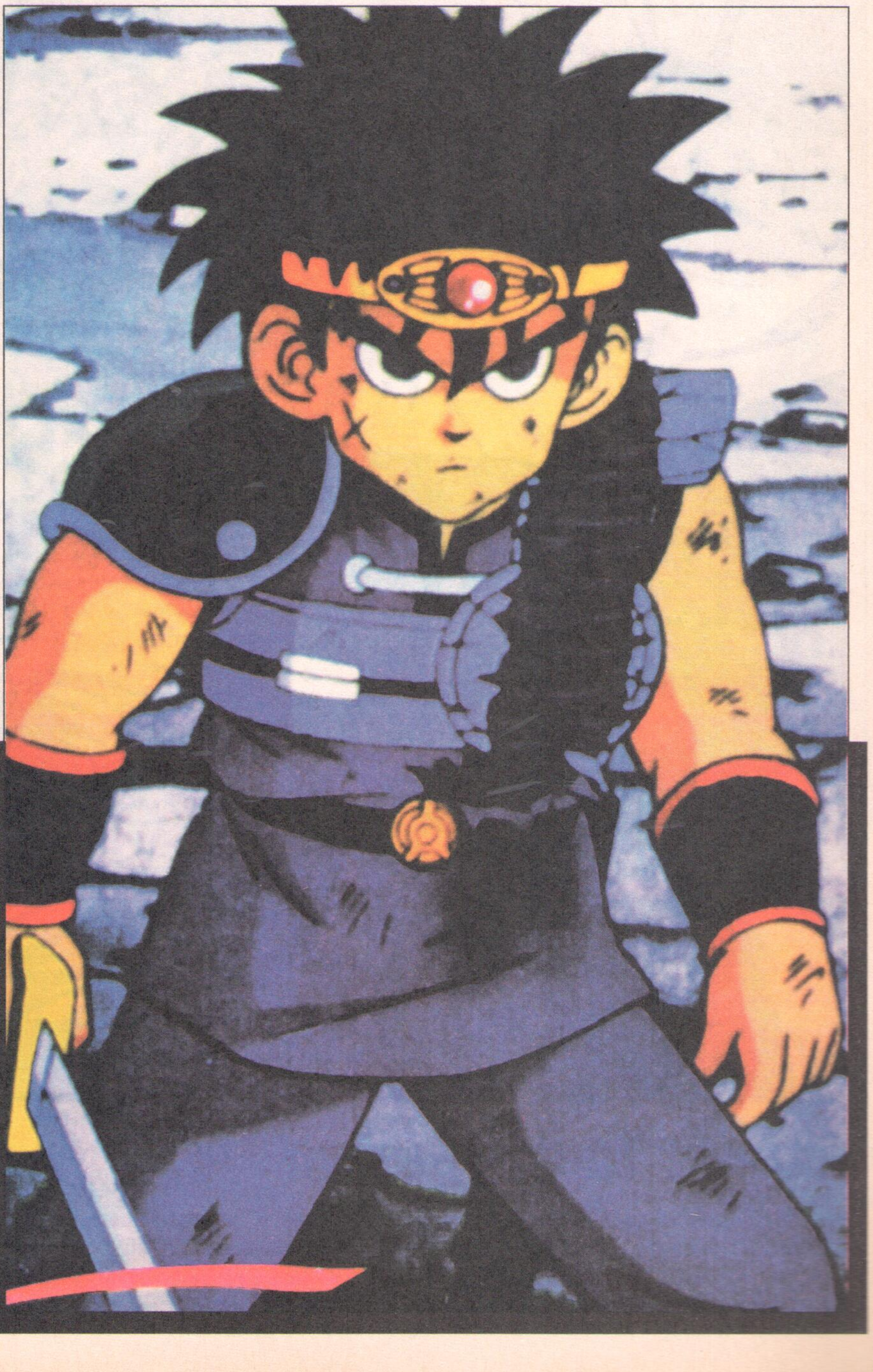


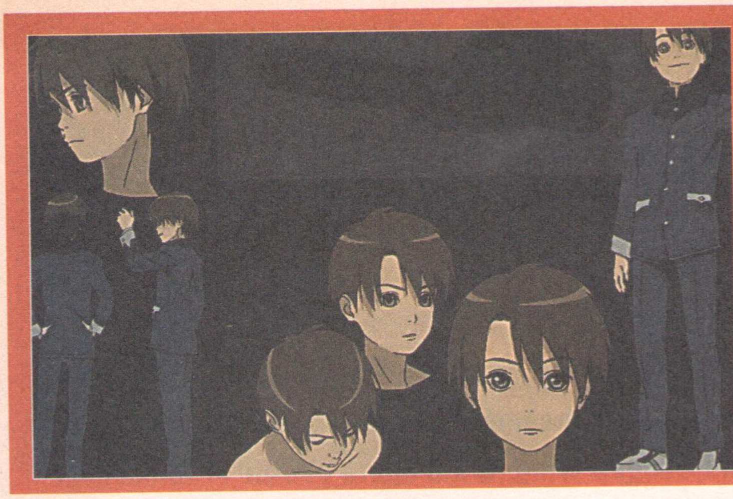
Mangakás trabalham juntos em nova série shoujo

Riku Sanjo, mangaká que trabalha na Shonen Jump e mais conhecido pelo seu trabalho em Dragon Quest: Dai's Adventure e Ryou Adzuki, mangaká da Ribon conhecida por seu trabalho em W Punch, vão trabalhar juntos na nova série shoujo chamada Rabi Dabisuta. O mangá vai sair na revista Margaret. Para quem não sabe, Dragon Quest é o nome original do mangá e animê que aqui no Brasil foi chamado de Fly. Sei que muita gente lembra, era exibido no SBT e muito simpático. Riku Sanjo era o roteirista da série.

Seto no Hanayome ganha animê

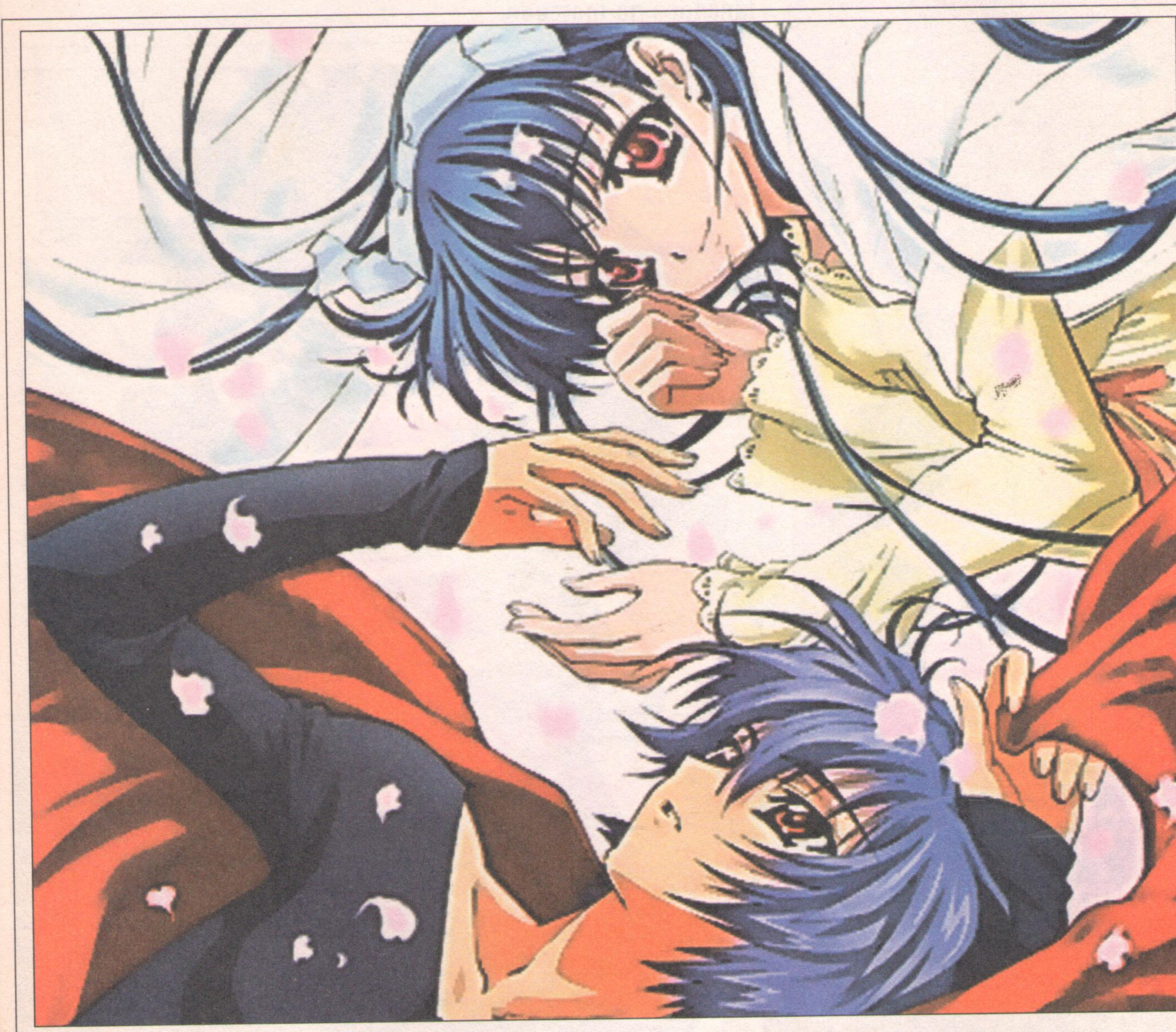
Os estúdios Gonzo, AIC e Avex irão se unir para criar uma nova animação baseada no mangá de Seto no Hanayome, de Kimura Tahiko. O começo da transmissão está marcado para a primavera deste ano. A comédia romântica shounen é publicada na revista Gangan Wing, e até agora possui 11 tonkohons lançados no mercado.





Kishin Taisen Gigantic Formula

Baseado na história de Kimura Hidefumi, está sendo produzido um animê de nome Kishin Taisen Gigantic Formula. A transmissão está marcada para este ano, ainda sem data definida. Dentre a equipe, os nomes confirmados até agora são o diretor Gotou Keiji (da série Kiddy Grade), o character design Yabuno Kouji e o estúdio Brains Base. O site oficial é: www.gigantic-f.com.



Animê: Touka Gettan

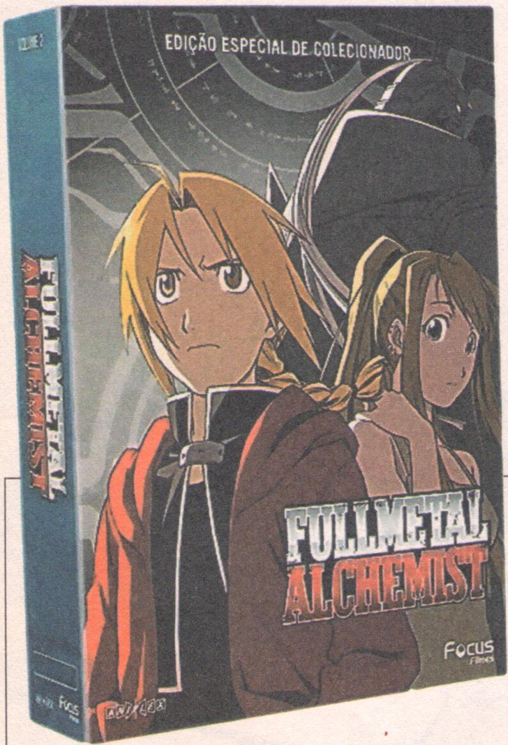
Baseado no game hentai ORBIT, e no mangá "Kao no Nai Tsuki II" publicado na revista Comptiq, Touka Gettan será animado para uma mídia ainda desconhecida (poderá ser animada para TV, para lançamento em DVD etc.). Dentre a equipe, os nomes confirmados até agora são o diretor Yamaguchi Yuuji (das séries Yami to Boushi to Hon no Tabi, e Fate/Stay Night), o character design Nishida Asako (das séries Yami to Boushi to Hon no Tabi, Simoun e Seven of Seven), além do estúdio DEEN como animador. O site oficial é: www.avexmovie.jp/lineup/momotsuki/.

NOVO PROGRAMA DE ANIMÊ NA TV

O Anime Pró (www.animepro.com.br) anunciou com exclusividade a parceria entre PlayTV e Cloverway (importante distribuidor de animês), e revelou novas informações sobre essa parceria, que gerou o bloco OTACRAZE, em que serão exibidas as séries. Daniel Castañeda informou ao Anime Pró que está trabalhando já há dois anos junto à Cloverway num projeto de bloco noturno de animês, já tendo negociado com a antiga Rede 21 (atual PlayTV) durante esse mesmo tempo — o que rechaça declarações de assessoria de imprensa à época, já que a negociação era sigilosa, obviamente. Durante a NATPE, importante feira de licenciamento televisivo em Las Vegas, a parceria foi finalmente firmada. Como já foi dito, o bloco deverá estrear agora em março, com meia-hora de duração no horário entre 23h00 e 00h30 (além de uma hora de exibição aos sábados, na mesma faixa de horário).

As séries inicialmente planejadas para a estréia são Trigun, Ranma _, Samurai Champloo e Love Hina, e a PlayTV poderá expandir o bloco a uma hora diária qualquer de sua preferência. Outras séries planejadas para ir ao ar no bloco são GunGrave e Heat Guy J. O nome do bloco, OTACRAZE, é uma corruptela de Otaku e Crazy, conotando "loucos por animê!". Foi criada uma apresentadora do bloco, seu nome é Ota, é quem introduz as séries e aparece no início e no fim do bloco. Castañeda também está trabalhando em outro projeto importante (ao que parece, live action), que será revelado em breve, com intensa promoção. No site Anime Pró já era possível conferir dois promos em vídeo do lançamento do bloco OTACRAZE, ainda em espanhol. O bloco deverá aumentar a influência da Cloverway na América Latina, sobretudo na tevê aberta.

Até o fechamento desta edição, não conseguimos confirmar a data de estréia e os detalhes oficiais.



Novos DVDs de FMA e Viewtiful Joe em Março

Se não ocorrer atrasos, os novos DVDs de FullMetal Alchemist (volumes 7, 8 e 9) e os primeiros de Viewtiful Joe (volumes 1, 2 e 3) serão lançados pela Focus Filmes no dia 21 de março.

Três novos mangás da Panini

Na mais recente edição do mangá Crying Freeman, a editora Panini Comics anunciou seus próximos três lançamentos: trata-se de uma releitura de Astro Boy, o shoujo Shiritsu! Bijinzaka Joshi Kouko e o quadrinho coreano (manhwa) Déjà-Vu. Confira mais detalhes:

Astroboy:

Nome Original - Tetsuwan Atom
De Osamu Tezuka e Akira Himekawa, serão 3 edições, em formato tankohon
Formato 13,7 x 20 cm, 192 páginas

Colégio Feminino Bijinzaka:

Nome Original - Shiritsu! Bijinzaka Joshi Kouko
De Mayumyi Yokoyama, serão 3 edições, em formato tankohon
Formato 13,7 x 20 cm, 192 páginas

Déjà-Vu:

O primeiro Manhwa que a Panini vai lançar.
Tem vários autores, são 6 histórias, interligadas entre si.
Será um volume único, de 224 páginas

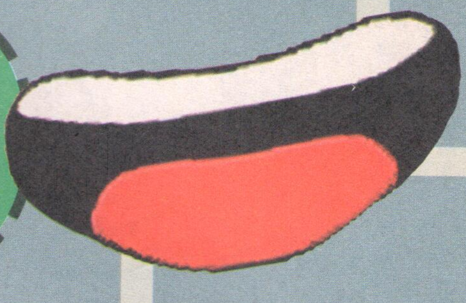
A nova seção da NT tem como intuito aumentar ainda mais a interação com nossos leitores, e ainda somar conteúdo às páginas. Participe, envie sua opinião para neo@animepro.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

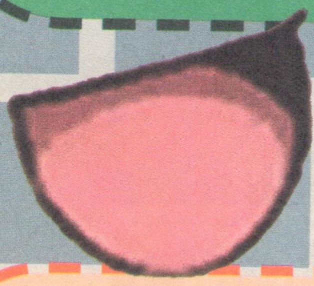
Você acha que os J-Dramas fariam sucesso no Brasil? Por quê?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:
Você acha que quadrinhos yaois/yuri fariam sucesso no Brasil?

Sinceramente, acho que não daria muito certo porque os J-Dramas são uma mídia em que você deve utilizar muito da imaginação pra "saborear" bem todo o potencial desse tipo de entretenimento, e como bem sabemos o povo brasileiro não gosta muito de utilizar a imaginação. Isso se reflete no número de livros que a população lê, em média.

Por André Junior [s][a][n][s][u]



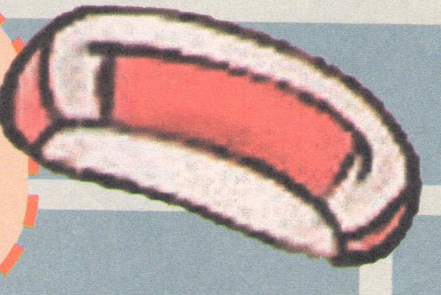


Não. Há muito preconceito aqui no Brasil. As pessoas não sabem respeitar música, filme, ou qualquer coisa, só 'por ser japonês'!

Por Stephanie Mendes

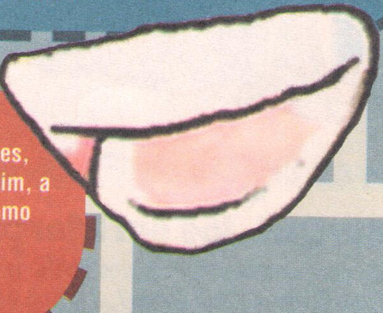
Não acho que faria sucesso no Brasil, primeiro pela interpretação macarrônica de seus atores, um tanto quanto diferente do que estamos acostumados, segundo porque é um gênero restrito apenas aos que são fãs desse tipo de produto e, por último, neles são mostrados o cotidiano dos japoneses, o que dificultaria uma identificação perante o povo brasileiro. OS.: mas se fosse feito um remake com atores brasileiros e acrescentando uns temperos tupiniquins poderia dar certo.

Por Everton Campos da Silva



Acho que sim, mas depende muito da série exibida por aqui, existem séries que parecem muito com as novelas de grande sucesso exibidas na Rede Globo, e como elas são muito bem amarradas, poderia dar grandes audiências. Só não sei se valeria o investimento, já que são séries de temporadas curtas. Talvez seja o caso de lançar boxes em DVD, ao invés de transmissão na TV.

Por Marcos A. Lima



Sim, posso estar sendo imparcial por ser fã assumido de J-Dramas, mas acho que principalmente os jovens se identificariam com as séries, que trazem dramas vividos por todos nós, independente do país de origem. Pra mim, a audiência seria muito boa, e o lançamento poderia ocorrer também em DVD, como muitas séries estão sendo lançadas atualmente, com temporadas completas.

Por Luiza Rita Limeira

Shinigami

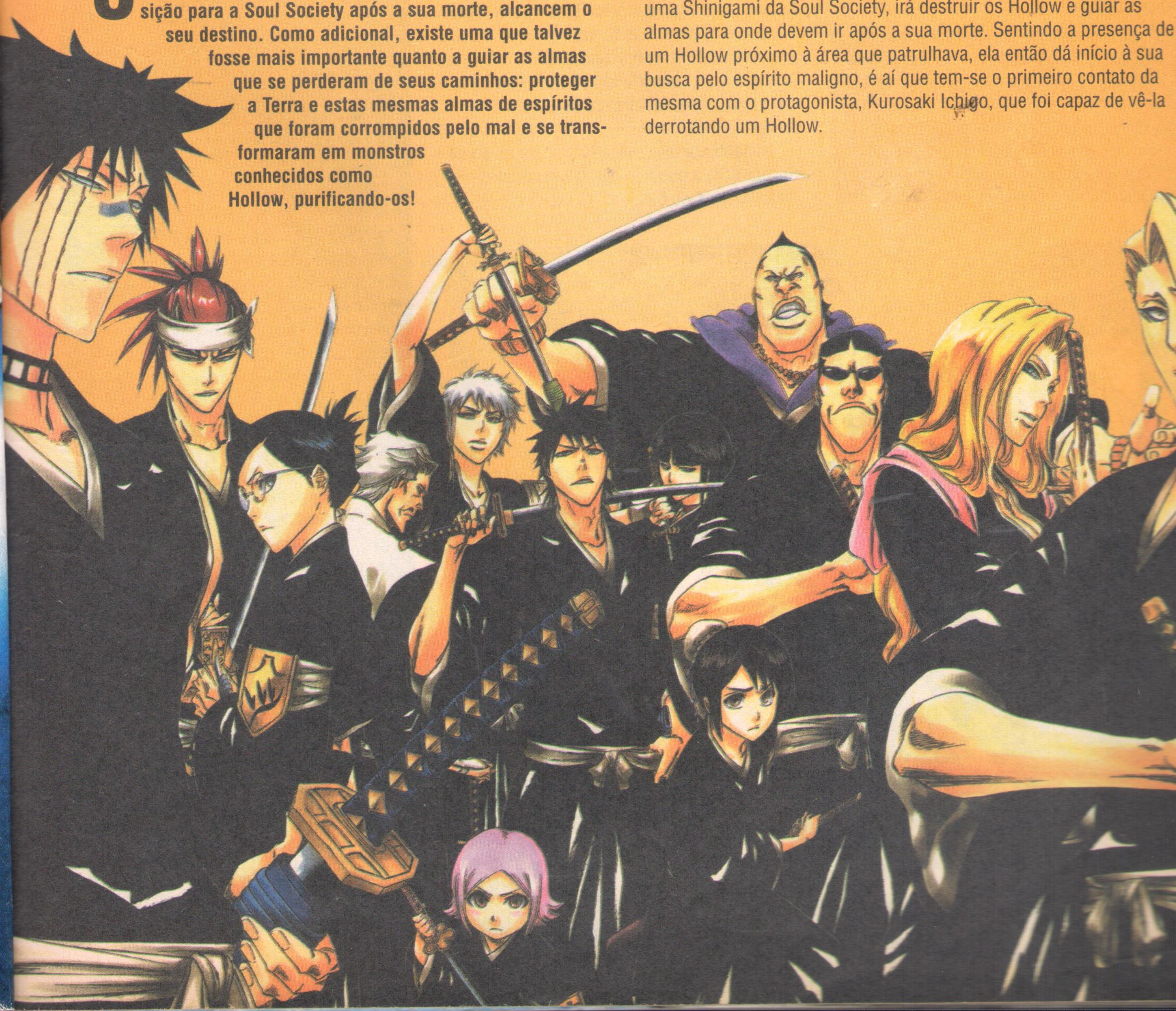
Os Deuses da Morte em BLEACH, na visão de Kubo Tite!

Outros animês já utilizaram antes a denominação de Shinigami (que literalmente significa Deuses da Morte), dentre eles podemos citar o atual e bem cotado Death Note. Mas o que seria um Shinigami? Seria aquele que possuí o poder da morte, literalmente dita, seria alguém que comanda o mundo dos mortos? Em Bleach temos uma visão que nos remete a vários exemplos do que seria a definição de Shinigami pelo autor Kubo Tite.

Por Douglas Daniel P. da Rosa

Os Shinigami em Bleach têm como tarefas certificarem-se de que as almas, Plus que não conseguiram fazer a transição para a Soul Society após a sua morte, alcancem o seu destino. Como adicional, existe uma que talvez fosse mais importante quanto a guiar as almas que se perderam de seus caminhos: proteger a Terra e estas mesmas almas de espíritos que foram corrompidos pelo mal e se transformaram em monstros conhecidos como Hollow, purificando-os!

E é nesse contexto que toda a trama do animê se desenvolve. Designada para a proteção da cidade de Karakura, Kuchiki Rukia, uma Shinigami da Soul Society, irá destruir os Hollow e guiar as almas para onde devem ir após a sua morte. Sentindo a presença de um Hollow próximo à área que patrulhava, ela então dá início à sua busca pelo espírito maligno, é aí que tem-se o primeiro contato da mesma com o protagonista, Kurosaki Ichigo, que foi capaz de vê-la derrotando um Hollow.



a Soul Society e os Shinigami

Pessoas podem possuir esperança,
Porque seus olhos são incapazes de ver a morte.

Os Shinigami são aquelas almas que possuem um grande Poder Espiritual e podem despertar todo o seu poder adormecido, são chamados de Deuses da Morte. A única forma de se tornar um Shinigami é através da Academia Shinigami, criada pelo Comandante das 13 Divisões, Yamamoto Genryuusai Shikeguni. Portadores de Zanpakutou, eles possuem três tarefas distintas e que devem ser cumpridas:

- Devem realizar o Funeral de Alma, para que os Plus sejam conduzidos para a Soul Society.
- Devem destruir Hollow utilizando de suas zanpakutou.
- Devem zelar pelo balanço de almas entre os dois mundos: Terra e Soul Society.

A Soul Society está dividida em duas áreas: Sereitei e Rukongai, sendo a área de Rukongai destinada à ala mais pobre da Sociedade Espiritual, enquanto a Seireitei se reserva apenas para as moradias daqueles que se formaram na Academia Shinigami e foram reconhecidos como tais.

Os Shinigami, em sua grande maioria, tiveram a mesma trajetória da massa da Soul Society: eles morreram na Terra e após receber o funeral de almas foram enviados a Rukongai e de lá se inscreveram na Academia, se convertendo posteriormente em Shinigami e adentrando os portões da Seireitei.

Subentende-se que cada Shinigami, ao se formar, tem o domínio parcial das quatro técnicas básicas de batalha:

- **Zanjutsu:** Habilidade da manipulação de espadas. Com esta técnica de luta, os Shinigami aprendem a manusear as suas zanpakutou em um combate.
- **Hakuda:** Habilidade para se lutar com as mãos nuas. Em outras palavras, com a aquisição desta técnica os Shinigami são capazes de continuar uma batalha mesmo sem suas Zanpakutou.
- **Houhou:** Esta técnica está diretamente ligada à movimentação de um Shinigami e influi diretamente em sua velocidade. É através disto que os Shinigami podem desenvolver o Shunpo (Passo Relâmpago), que permitem que se movam de um lugar ao outro, num piscar de olhos.
- **Kidou:** São técnicas utilizadas tanto para efeitos de ataque quanto de defesa/restrição. O aprendizado destas técnicas se dá unicamente na Academia Shinigami. Para a utilização dos Kidou é necessário um Ritual de Invocação, que é diretamente ligado à eficácia de um ataque. A utilização de um Kidou sem o seu Ritual de Invocação pode vir a deixar o ataque mais fraco. As Artes das Trevas são divididas de duas formas

▸ **Hadou:** Recursos de luta utilizados para atacar o oponente, variam de um número de 1 a 99, a cada número, o Hadou se torna mais poderoso e também mais difícil de se dominar.

▸ **Bakudou:** São recursos auxiliares em uma luta. Técnicas utilizadas para defesa, restrição e outras funções referentes aos Shinigami. E assim como no Hadou, se tornam mais poderosos e complexos a cada número que se passa.

as Zanpakutou

A maioria das de Zanpakutou, também conhecidas como Ceifadoras de Alma, se parecem com Katanas. Cada Shinigami possui uma e em cada uma delas reside um avatar. As Zanpakutou são as principais ferramentas de um Deus da Morte; é por meio dela que os Hollow são purificados e que as almas são conduzidas para a Soul Society através do Funeral de Alma.

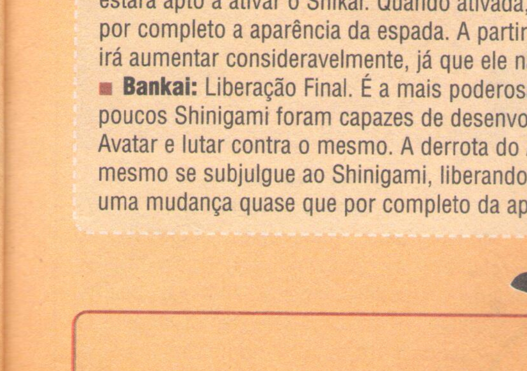
Os Avatares, são espíritos que nasceram em uma Zanpakutou a partir do poder de seu utilizador, além disso, cada um desses espíritos possui um nome que, posteriormente, será como a lâmina ficará conhecida. Eles também são únicos e influem diretamente na forma que a espada irá assumir após as suas liberações. As liberações da Zanpakutou se dão pela união em batalha do utilizador e do avatar outrora criado, e são elas:

- **Shikai:** Liberação Inicial. Ao descobrir o nome do avatar de uma Zanpakutou, o seu utilizador está habilitado a utilizar o Shikai. Contudo, não é tão simples quanto parece. Quando criados, cada espírito escolhe um nome para si, então, somente se o Shinigami puder se comunicar efetivamente com o avatar é que ele estará apto a ativar o Shikai. Quando ativada, a liberação inicial irá mudar quase que por completo a aparência da espada. A partir deste momento, o poder de seu utilizador irá aumentar consideravelmente, já que ele não está mais lutando sozinho.
- **Bankai:** Liberação Final. É a mais poderosa liberação da Zanpakutou e apenas alguns poucos Shinigami foram capazes de desenvolvê-la. Consiste em poder materializar o Avatar e lutar contra o mesmo. A derrota do Avatar para o seu utilizador faz com que o mesmo se subjulgue ao Shinigami, liberando todo o seu poder. Novamente aqui temos uma mudança quase que por completo da aparência da espada.

as Organizações da Seireitei

Após se formar na Academia Shinigami, o Deus da Morte poderá escolher por diversos caminhos a serem seguidos dentro da Seireitei, no que diz respeito ao seu poderio militar. São eles:

- **As 13 Divisões:** A parte mais importante da Sereitei, as 13 Divisões. Aqui é onde o Shinigami começa a exercer as suas funções. Cada Divisão é responsável por uma determinada área e também por determinadas funções dentro da Soul Society. O posto máximo de uma Divisão é o posto de Capitão, que são os mais poderosos Shinigami da Soul Society, e logo abaixo deles estão os Tenentes, que além de manter o equilíbrio entre os dois mundos, também são responsáveis pela ordem (por meio da força ou não) dentro da Soul Society.



▸ **CAPITÃES:** Divididos em 13, eles têm como prioridade comandar todo o seu esquadrão. Tarefas destinadas aos capitães são raras. Apenas tarefas de suma importância requerem a presença dos mesmos. Para se tornar um capitão, só existem três maneiras:

1. Um teste prático, chamado de Taishuu, envolvendo outros três capitães. Este teste deverá ser realizado na presença de Yamamoto Genryuusai, capitão da Primeira Divisão e também responsável pelo controle de todo o Gotei Jyuusantai (13 Divisões).

2. Ser recomendado por outros 6 capitães. E que dentre os demais 7 capitães, pelo menos 3 aprovem a entrada. Em outras palavras, precisa-se do aval de 9 capitães.

3. Derrotar um capitão já nomeado na frente de 200 membros das 13 Divisões.

▸ **TENENTES:** Também estão em 13, sendo um para cada Divisão. A eles são conferidas tarefas de média-importância e também responsabilidades envolvendo as papeladas de cada divisão. A forma de se chegar ao posto de tenente é ser escolhido por um capitão. Não se sabe se há algum teste para este posto, mas é o segundo mais importante posto nas 13 Divisões.

Milícia Secreta (Onmitsu Kidou): Presidida por Soifon, capitão da 2ª Divisão. Não se tem muitas informações a respeito desta facção. Mas levando em consideração o nome, deve ser a facção responsável pelos trabalhos relacionados à investigação e à segurança da Soul Society. Há algum tempo atrás, esta facção era presidida por Shihouin Yoruichi, que após fugir da Soul Society perde seu lugar como líder e então tem seu posto preenchido por sua discípula Soifon. A Milícia Secreta se divide em cinco brigadas, das quais só temos informações sobre uma:

- **Primeira Brigada: Keigun:** Esta é a brigada mais importante do Onmitsu Kidou. Encarregados de executar e assassinar qualquer um que vá contra as ordens da Central dos 46 Governantes. Da mesma forma que o Onmitsu Kidou, o Keigun também tem como líder Soi Fong e no passado teve Shihouin Yoruichi.

Instituto de Desenvolvimento Tecnológico: Aqui é onde os estudos da Soul Society são feitos. Pesquisas e desenvolvimentos tecnológicos são tarefas que os Shinigami que aqui trabalham assumem. O fundador deste instituto foi Urahara Kisuke e atualmente é comandado por Kurotsuchi Mayuri. Uma curiosidade é que a presidência desta organização está sempre ligada ao capitão da 14ª Divisão.

Grupo de Desenvolvimento de Técnicas: De acordo com o nome, esta organização é a responsável pelo desenvolvimento das técnicas Shinigami. Não se tem muitas outras informações a respeito.

Central dos 46 Governantes: O local mais restrito de toda a Soul Society. Tudo o que diz respeito à Sociedade Espiritual é decidido aqui. Formado por um grupo de 46 governantes se destaca como sendo a organização mais importante.

Guarda Real: Uma outra organização muito importante. São os Shinigami encarregados da proteção do rei da Soul Society.

O capitão da 1ª Divisão é responsável também pela administração das demais 12 divisões. Ainda que não seja o comando supremo dentro da Soul Society, ele é quem repassa as ordens da Central dos 46 Governantes, que é o poderio legislativo supremo da Soul Society, aos demais. A seguir uma lista das Divisões, seus capitães e tenentes:

Divisão:	Capitão:	Tenente:
1ª Divisão	Yamamoto Genryuusai	Sasakibe Choujirou
2ª Divisão	Soifon	Ohmaeda Marechiyo
3ª Divisão	Ichimaru Gin	Kira Izuru
4ª Divisão	Unohana Retsu	Kotetsu Isane
5ª Divisão	Aizen Sousuke	Hinamori Momo
6ª Divisão	Kuchiki Byakuya	Abarai Renji
7ª Divisão	Komamura Sajin	Iba Tetsuzaemo
8ª Divisão	Kyouraku Shunsui	Ise Nanao
9ª Divisão	Tousen Kaname	Hisagi Shuuhei
10ª Divisão	Hitsugaya Toushirou	Matsumoto Rangiku
11ª Divisão	Zaraki Kenpachi	Kusajishi Yachiru
12ª Divisão	Kurotsuchi Mayuri	Kurotsuchi Nemu
13ª Divisão	Ukitake Juushirou	Shiba Kaien

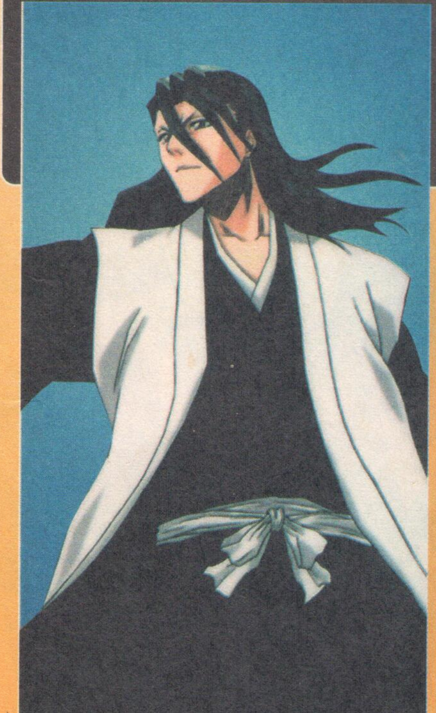
as Grandes Casas

Há ainda aquelas almas que nascem na Soul Society, e a estas é dado o título de nobres. Dentre estes nobres, existem quatro famílias que têm uma maior importância dentro da Soul Society, e são intituladas como: As Quatro Grandes Casas, que devem servir de exemplo para todos os demais Shinigami.

- **Casa Kuchiki (Kuchikike):** Após a morte de seus pais, aparentemente é Byakuya quem assume a liderança da casa Kuchiki. É a mais tradicional das famílias nobres da Soul Society. Possuem leis internas de regimento da Casa e também são considerados como aqueles que mantêm a lei e a ordem. Kuchiki Byakuya é o mais poderoso dos membros já existentes da Casa Kuchiki, por ter sido o único a conseguir dominar com maestria a Bankai.

- **Casa Shihouin (Shihouinke):** A única pessoa que nos é apresentada desta família é Yoruichi. Antes de fugir da Soul Society ela possuía o título de Princesa da Casa Shihouin (Tenshi Heishou). Ao que parece, a Casa Shihouin sempre foi servida pela Casa Fong (é a Casa à qual Soifon pertence). De acordo com Soifon existem outros membros da Casa Shihouin vivos, os quais não foram apresentados até agora na história, sendo assim, não é possível dizer quem a dirige neste momento.

Não há informações sobre quais seriam as 3ª e 4ª casas. Uma curiosidade é que no databook foi dito que antes haviam Cinco Grande Casas, mas que com o rebaixamento da casa Shiba elas passaram a ser apenas quatro. Além das Grandes Casas, existem diversas outras famílias nobres menores, como são as famílias Ukitake e Ohmaeda.



- **Casa Shiba (Shibake):** Casa a que pertencia ao Tenente da 13ª Divisão, Shiba Kaien. Membros conhecidos, atualmente vivos: Shiba Ganjuu e Shiba Kuukaku. Os motivos para que esta Casa tenha sido rebaixada são desconhecidos.

Conclusão

Por fim, podemos concluir que mesmo chamados de Deuses da Morte, os Shinigami desempenham um papel em nenhum momento relacionado ao lado maligno do título. São na verdade aqueles que zelam pela Terra e que a mantêm em equilíbrio. Como não podem ser vistos por humanos normais, desempenham os seus papéis sem afetar a vida humana.

Nós tememos
O que não existe.

Fique por dentro das novidades de Bleach acessando o Bleach.com.br pelo seguinte endereço: www.bleach.com.br.

Mudando a tradição da Shonen Jump!

Há dez anos, Yoshihiro Togashi criaria YuYu Hakushô, que ao lado de Slam Dunk e Dragon Ball, formava a trinca de ouro da Shonen Jump, na época. O enorme sucesso de Yuhaku entre os leitores poderia ter sido o maior sucesso de Togashi. Não fosse Hunter x Hunter.

Por Fabio Satoshi Sakuda, F/X

405
HUNTER x HUNTER

Nas páginas da Shonen Jump desde 1998, Hunter x Hunter (a pronúncia é Hunter Hunter, somente, deixando o xis sem ler) se transformou em mania entre os leitores. A saga de Gon Freecs em busca de seu pai aventureiro conquistava fãs rapidamente, se tornando um dos maiores sucessos da própria revista, em anos. Hoje, Hunter x Hunter é considerado um verdadeiro fenômeno do mercado japonês de quadrinhos.

E não é por pouco. Togashi passou a fazer parte de um seletíssimo grupo, o que emplacou mais de um grande sucesso na revista. Dentre eles, estão Go Nagai, Akira Toriyama e Tsukasa Hojo. Não é pouco. A revista, que vende quase 3 milhões de cópias é o berço de vários grandes artistas, como Yukinobu Hoshino (2001 Nights), Yoshihiro Takahashi (Shiroi Senshi Yamato, Ginga Densetsu Weed), Keiji Nakazawa (Gen – Pés Descalços) e Buichi Terasawa (COBRA), mas poucos deles conseguem se manter na revista, por vários motivos.

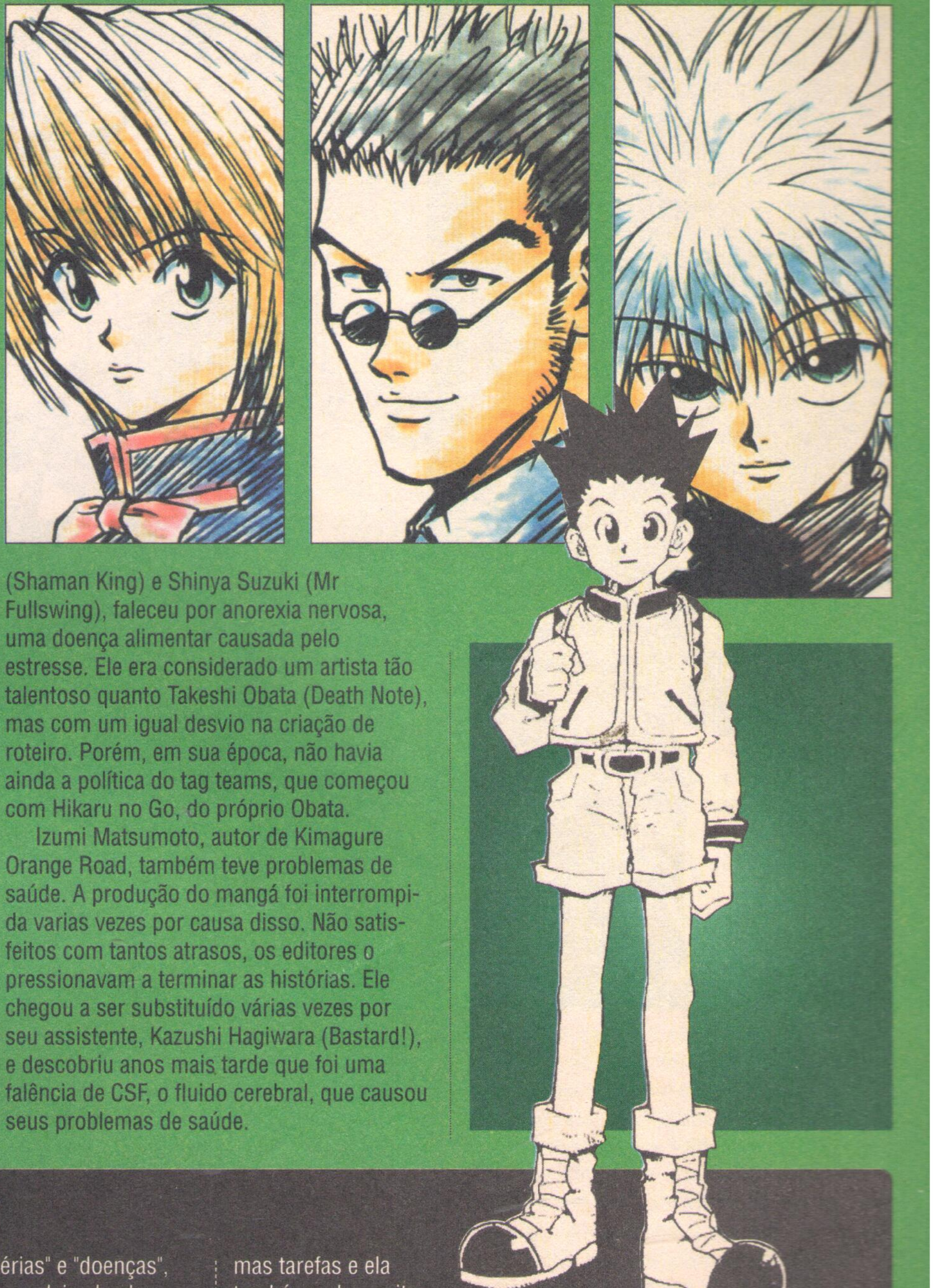
A Shonen Jump é conhecida não só por ser o lar dos maiores sucessos dos mangás, mas também por seu rígido sistema de "proteção" dos artistas.

Em quase quarenta anos, a revista coleciona vários casos graves causados por suas cobranças. O sistema de qualidade é feito por voto, os leitores respondem a uma pesquisa anual onde decidem qual mangá deve sair da revista. O resultado geral desta enquete costuma causar problemas graves de saúde em muitos artistas.

Talvez o mais grave de todos tenha sido o suicídio de Akio Chiba, autor dos mangás Captain e Playball, mangás continuados sobre beisebol. O motivo não foi deixado claro, mas sabe-se que ele se sentia pressionado demais com o trabalho. Na época de Captain, Chiba experimentou o sucesso. Hoje, o mangá é considerado um dos maiores clássicos dos mangás de esporte. Porém, isso não foi o suficiente. Seus trabalhos seguintes não foram tão felizes e ele entrou em depressão.

Shinga Gin, artista que foi assistente de Nobuhiro Watsuki (Samurai X), ao lado de Eiichiro Oda (One Piece), Hiroyuki Takei (Shaman King) e Shinya Suzuki (Mr Fullswing), faleceu por anorexia nervosa, uma doença alimentar causada pelo estresse. Ele era considerado um artista tão talentoso quanto Takeshi Obata (Death Note), mas com um igual desvio na criação de roteiro. Porém, em sua época, não havia ainda a política do tag teams, que começou com Hikaru no Go, do próprio Obata.

Izumi Matsumoto, autor de Kimagure Orange Road, também teve problemas de saúde. A produção do mangá foi interrompida varias vezes por causa disso. Não satisfeitos com tantos atrasos, os editores o pressionavam a terminar as histórias. Ele chegou a ser substituído várias vezes por seu assistente, Kazushi Hagiwara (Bastard!), e descobriu anos mais tarde que foi uma falência de CSF, o fluido cerebral, que causou seus problemas de saúde.



Um grupo de primeira...

E Yoshihiro Togashi pode estar entrando para mais este grupo. Recentemente, boatos na mídia levam a crer que os atrasos, cada vez maiores em Hunter x Hunter, sejam causados por uma doença grave. Atrasos esses que foram causando uma revolta em seus fãs à medida em que se tornavam mais constantes. Mas quanto mais tempo passava, Togashi mais atrasava e em 2006, o autor não publicou mais que quatro capítulos. O motivo variava entre "férias" e "doenças", mas nunca era deixado claro, e no mundo dos mangás, ninguém divulga esse tipo de informação. Só que a constância passou a preocupar.

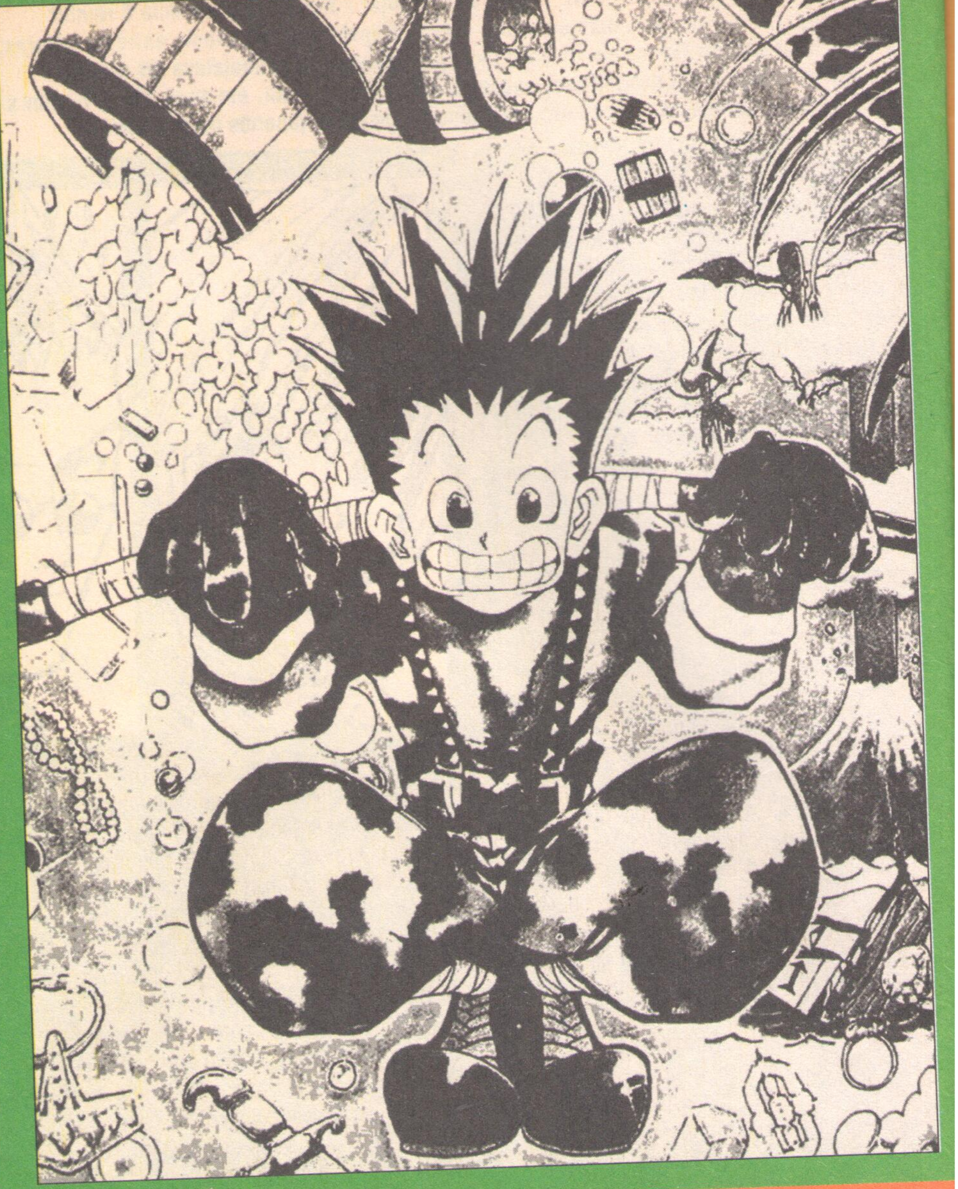
Sua esposa, Naoko Takeuchi, mangaká conhecida por Sailor Moon, não fala do assunto, mas negou, em seu site, o boato de que ele teria pedido para ela terminar HxH depois que morresse. Naoko Takeuchi foi assistente de Togashi em HxH, ajudando seu marido em algumas tarefas e ela também sabe muito do que ele planeja para a história. Seu sucesso em Sailor Moon alavancou novos mangás, mas ela teria parado de produzir com freqüência, mais ou menos na mesma época em que Hunter x Hunter começou a atrasar. Isso foi motivo para as primeiras especulações de que os dois estariam aproveitando uma lua-de-mel estendida. Isso foi reforçado quando os dois compraram Ferraris e ficaram passeando por Tóquio.

Porém, tudo isso pode ter sido sinal de algo grave. Se os boatos se confirmarem, Naoko estaria deixando os mangás para cuidar de seu marido e as Ferraris e demais luxos que os dois passaram a aproveitar seriam uma forma de passar os últimos momentos juntos. ➤

A Shonen Jump, famosa por cortar qualquer artista que não cumpre prazos, nunca nem cogitou cortar ou mandar HxH para outra revista com menor periodicidade. Ao invés disso, a própria estrutura e sistema da editora Shueisha foi mudada, para acomodar Yoshihiro Togashi, no que foi chamado internamente de Togashismo.

Mas isso não é por pena do autor por causa de uma possível doença. Mas sim pelo efeito que causam as vendas de HxH. O mangá esta entre os dez mais vendidos da contagem anual de vendas de tankohon. Entre seus companheiros de Shonen Jump, somente One Piece, Naruto e Bleach estão à frente. Mas esses títulos soltam pelo menos cinco edições anuais, enquanto o mangá de Togashi só apresenta um único volume. Se HxH tivesse um ritmo comum, poderia ser o mangá mais vendido do país. Antes dos atrasos começarem, HxH estava empatado com One Piece, que hoje é o mangá mais vendido do Japão.

O simples anúncio do fim de HxH poderia causar outra queda nas vendas, talvez comparável ao fim de Dragon Ball e Slam Dunk, que causaram o segundo e primeiro maiores impactos nas vendas, respectivamente. E a essa altura, a Jump não agüentaria, porque a revista chegou a um beco sem saída.



Novas soluções...

A editora começou a planejar meios de contornar os atrasos dos autores e uma forma de diminuir os cortes precoces, como no caso de Shaman King. Também busca novas formas de descobrir novos talentos. Isso porque, pela primeira vez, a revista experimenta uma escassez de novos talentos. Muitas pessoas ainda apresentam trabalhos e participam de seus concursos, mas a maioria não está em nível aceitável. Diz-se que 90% do que se recebe em um concurso não é sequer passado para os juizes, de tão baixa que é sua qualidade, ou por violar alguma regra. Assim, com concursos específicos, a editora pode, depois, montar equipes de criação, para manter um material de nível. Essa política está em alta na revista.

Verdade seja dita, a revista tem feito de tudo para que seus maiores sucessos, One Piece, Naruto e Bleach não terminem. Porque eles não vêem nenhuma perspectiva de substituí-los tão breve. Sucessos medianos, como os de D. Grayman, Death Note e EyeShield 21 não sustentariam as vendas da revista. Vejam bem, 3 milhões de cópias vendidas semanalmente não é pouca coisa. Mas já é menos da metade do que ela vendia há dez anos. Isso é sustentado pelo fato de que os tankohons batem recordes de vendas; em 2005, vendeu-se encadernações como nunca na história da revista. Porém, o problema é maior.

A Shonen Jump tem um status para manter: o de ser a maior revista do ramo. É esse prestígio que abre portas e facilita operações, como as transformações para outras mídias, de games e animês. Os melhores contratos são tirados a tapa, pois um animê e game aumentam as vendas e fazem elevar o sucesso de uma revista. Quando a editora amargou uma derrota de vendas para a sua principal concorrente, a Shonen Magazine, em 2002, a produção de animês baseados em seus mangás também caiu muito.

Nesse cenário, vemos o quanto um sucesso como o de HxH é importante.

Por isso, a Jump abriu varias exceções para Togashi. Além de poder manter seus atrasos, pelo motivo que seja, ele ainda pode manter a violência gratuita, que mesmo em Naruto foi vetada. No seu caso, somente tarjas pretas foram colocadas, dando liberdade a ele para criar a história tão violenta quanto ele imaginou. Ele ainda pode publicar histórias não terminadas — nemu, como é chamado o processo em que um rascunho da história é usado para o editor avaliar o conteúdo e a disposição das imagens e balões, e aceitar ou vetar. Todas as últlmas histórias de HxH foram publicadas na forma de nemu na Shonen Jump, sendo depois retocadas e arte-finalizadas para o tankohon.

Se for confirmado, a doença de Togashi pode significar o fim de Hunter x Hunter. Isso, se já não acabou.

O motivo de tanto sucesso

Gon Freaks é um garoto de doze anos que vive na ilha Kujira, um lugar pacífico, com natureza exuberante, onde ele vive com sua tia e avó. Gon acreditou a vida toda que era órfão. Até descobrir que seu pai estava vivo, e não só isso, que era um Hunter. Então, Gon percebe que só encontrará seu pai se também se tornar um Hunter.

Hunter é uma classe superior de aventureiros, que tem várias vantagens, desde transportes de primeira classe gratuitos até anistia política e permissão para matar. Eles desempenham vários serviços, catalogando animais raros, protegendo personalidades, buscando tesouros ou caçando criminosos procurados.

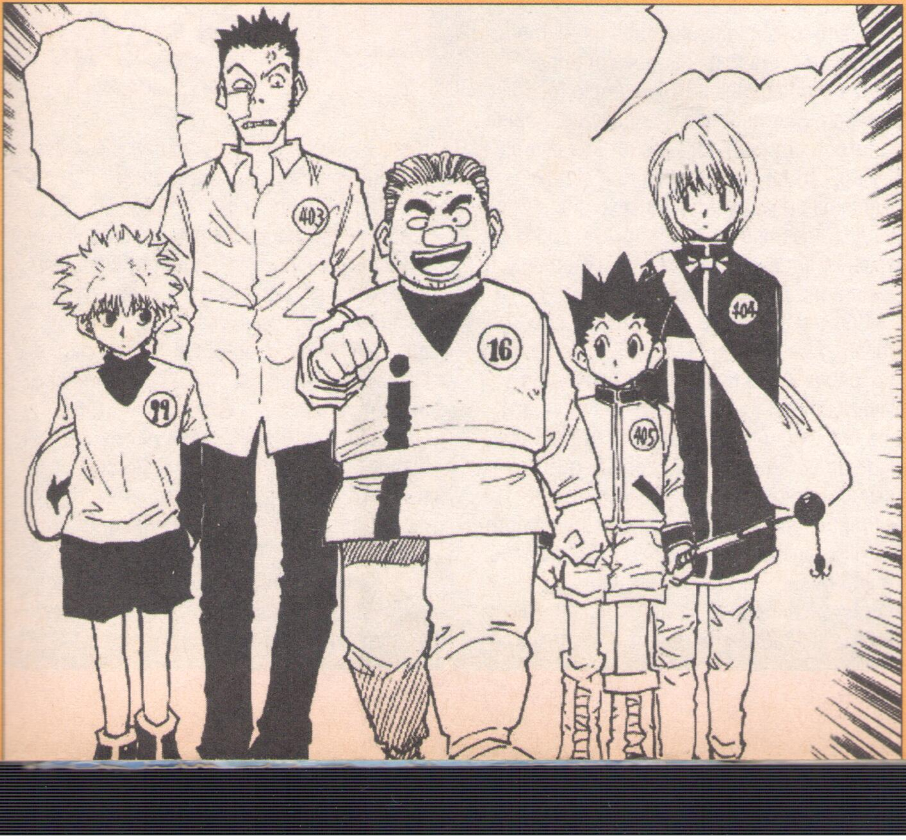
Muitas pessoas os procuram para efetuar tarefas humanamente impossíveis. Mas exatamente por ser um trabalho tão prestigiado é que as provas para tirar a licença são tão difíceis. O cartão de identificação de um Hunter tem um valor de mercado altíssimo entre os colecionadores. Mas não é ele que identifica um Hunter. Todos poderiam passar nas provas e se tornar Hunter, mas simplesmente não são todos que têm o nível para subir até lá. Os que têm, invariavelmente, recebem seu cartão e são admitidos na rede de Hunters.

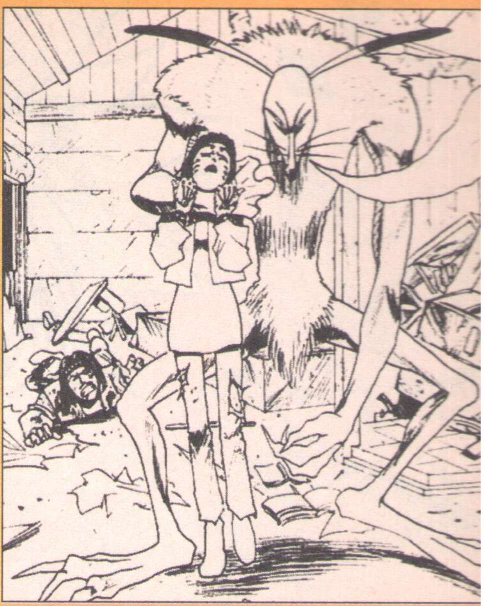
Ser um Hunter não depende de vencer as provas e passar no concurso. Um Hunter precisa ter tudo. Agilidade, vitalidade, forca, inteligência, raciocínio, tudo que as missões podem pedir. Cada concorrente precisa ter todos esses atributos em um nível alto, porque um Hunter sempre precisa estar acima de qualquer situação, e pronto para se adaptar até mesmo em imprevistos.

E é em meio às árduas tarefas que Gon conhece as quatro pessoas que vão mudar sua vida: Kurapika, Leorio, Kilua e Hisoka.

Kurapika faz as vezes de um irmão mais velho dentro da turma. Acalma os ânimos, aparta brigas e tenta sempre ser racional. Mas por trás de sua calma, existe um passado sombrio e uma personalidade retraída.

Leorio é impaciente, malandro, e dentre os quatro amigos é o que tem menos atributos para se tornar um Hunter. O próprio motivo de Leorio parece ser simplesmente egoísta: ele quer o dinheiro que a carreira de Hunter lhe propicia, para poder estudar medicina. Mas... será que é só isso mesmo?





Kilua tem a mesma idade de Gon, 12 anos, e por isso se tornam amigos com facilidade. Kilua pertence ao Clan Zoldic, uma família de assassinos profissionais de renome. Mas como todo garoto, ele simplesmente não se sente à vontade em casa, e para passar o tempo, decide fazer o teste para Hunter.

Hisoka é o maior mistério da série. Seu visual lembra o de um palhaço, mas ele é conhecido como um dos maiores assassinos seriais do mundo. Seu passatempo é matar, seu prazer é matar alguém forte, somente o desafio o interessa. Hisoka parece ser simplesmente um louco superpoderoso, mas ele esconde uma inteligência acima do comum, também. Ele não é simplesmente um vilão, nem um aliado. Hisoka simplesmente só está do seu próprio lado, se controlando, sendo paciente e buscando os maiores desafios, sempre.

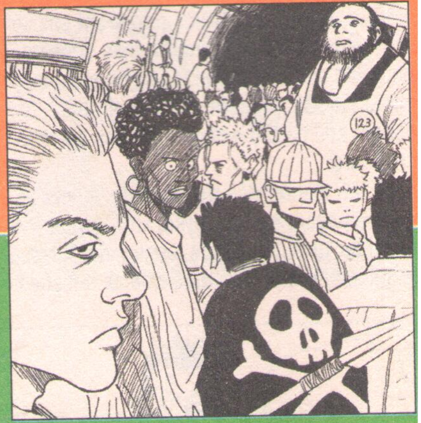
Em um primeiro momento, vemos um modelo muito comum de mangás, com provas e personagens típicos. Mas à medida que o mangá avança, vemos como as soluções inteligentes e as situações reais transformam todos os clichês na mais empolgante aventura dos mangás.

Em HxH, nada se resolve de forma fácil, nada se resolve com um poder novo ou um sentido novo. Gon e seus amigos se vêem no limite, tendo que negociar suas vidas com o perigo, usando de inteligência e dentro de suas capacidades. Não é uma sucessão de lutas sem sentido, e mesmo nas batalhas, não temos soluções simples, como um "sétimo sentido" ou alguma raça especial a que o herói não sabia que pertencia. Mesmo Gon sendo filho de um lendário Hunter, ele ainda é uma criança, não sabe lutar e nem nunca precisou lutar na ilha pacífica onde viveu. É por isso mesmo que sentimos a coragem em seus atos, e a história se torna mais emocionante a cada desafio. ➤

Outro grande trunfo de Hunter x Hunter é o fato de conseguir se livrar de um dos maiores clichês dos mangás shonen, o clichê do herói contra vilão. Não temos especificamente um vilão na história, os personagens deixam bem claro que estão somente vivendo, mesmo que suas vidas sejam bem peculiares. Os leitores se concentram na evolução de Gon, aprendendo a ser um Hunter e conhecendo novos personagens.

Também temos um cenário riquíssimo e personagens muito bem estruturados. Você consegue sentir a personalidade mesmo em personagens com participações minúsculas. Além do sistema de nen, uma das grandes sacadas de HxH, Togashi criou explicações minuciosas de como usar habilidades especiais, ligando inclusive à forma que seu poder se manifesta com a personalidade dos personagens. Alguns fãs mais inspirados dizem que Togashi já havia criado essa estrutura para os personagens de YuYu Hakushô, já que seus poderes e personalidades de certa forma, batem com a descrição de nen. O autor não nega nem confirma isso.

Hunter x Hunter, terminando ou não, já se tornou um marco dos quadrinhos japoneses.



No Brasil

Por Fábio Garcia Rodrigues

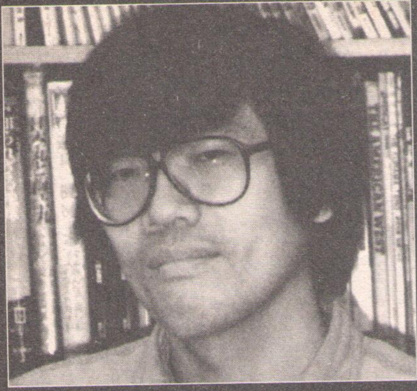
Hunter x Hunter passou na América Latina com muito sucesso, e só veio ao Brasil em 2005 com a chegada do Animax ao país. A primeira exibição foi um pouco tumultuada por causa das constantes reprises, para que se desse tempo de dublar o animê, mas conseguiu atrair o gosto do público se equiparando a outros sucessos do canal, como Fullmetal Alchemist e Getbackers.

E, inesperadamente, todos ficaram com 'as calças na mão' quando a RedeTV! anunciou que estrearia o animê em seu programa TV Kids. Depois de um pequeno atraso para adequá-lo ao horário (realizando pequenos cortes), os fãs ainda ganharam um presente: a abertura e o encerramento receberam uma versão dublada, não exibida no Animax. A abertura ficou na voz de Ricardo Cruz, vocalista da banda Wasabi e constante freqüentador de eventos de animê, enquanto o encerramento ficou a cargo de Verônica Huang, vocalista da banda J-Squad. A versão brasileira foi feita nos estúdios da Álamo baseada na versão latina, que continha alguns probleminhas. Um exemplo foi a personagem Senritsu, que no nosso continente se tornou um homem. Dois irmãos de Killua, Karuto e Irumi, também tiveram alguns problemas relacionados ao sexo dos personagens, mas nada de muito grave. Todas as vozes foram escolhidas competentemente e fizeram um bom trabalho.

Como para fazer o Gon foi chamado Yuri Chesman (o Junior, de Viewtiful Joe), e para o papel de Killua tivemos o já experiente Fábio Lucindo (o eterno Ash de Pokémon) que conseguiu dar toda a sutileza e ambigüidade do personagem. O Leório ficou com a voz de Sérgio Corcetti (o Jean Havoc de Fullmetal Alchemist) que o deixou bem cômico, o Korapaika teve a voz do Thiago Longo (o Jun Misugi de Super Campeões) que manteve a seriedade do personagem. Mas um dos destaques foi Nestor Chiesse como Hisoka, que usou um sotaque francês que deixou o personagem assustador.

Também é bom comentar que a mudança no nome original do Korapaika (Kurapika) foi porque o nome original dava margens a piadas de duplo sentido, então decidiram modificar. Não é a primeira vez que isso acontece no Brasil: a personagem Kagome de Inuyasha teve o nome mudado para Agome pelo mesmo motivo.

Mas a dublagem também teve suas falhas. Os fãs reclamaram muito da tradução, que era falha em muitos momentos, deixando o entendimento prejudicado. Isso se deve ao fato da tradução ter sido feita baseada no roteiro mexicano ao invés do original japonês. Mas no final, o saldo foi positivo.



O Autor...

Yoshihiro Togashi nasceu na província de Yamagata, dia 27 de abril de 1966. É casado desde janeiro de 1999, com a também mangaká Naoko Takeuchi, autora de Sailor Moon. Eles foram apresentados por Kazushi Hagiwara, autor de Bastard!, em uma festa da editora.

O casamento dos dois foi bem alardeado, principalmente por ser raro o caso de dois autores de sucesso conseguirem chegar ao altar. Mas outro motivo foi o que isso resultou no trabalho dos dois. Naoko atrasou e acabou cancelando precocemente seu mangá na época, PQ Angels, na editora Kodansha. E Togashi continuava seus atrasos.

A autora de Sailor Moon ainda publicou um mangá autobiográfico, onde conta coisas de seu casamento, o nascimento de seu primeiro filho e detalhes do cancelamento de PQ Angels.

Togashi tem um irmão mais novo, que assina apenas "Togashi" em seus trabalhos. Ele também é mangaká, mas trabalha mais em materiais adultos e games eróticos.

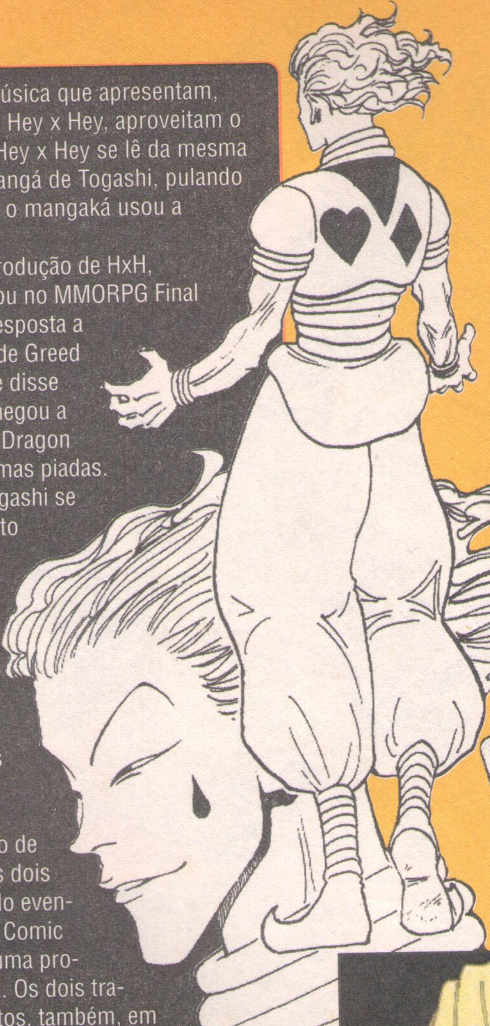
A carreira de Yoshihiro Togashi nos mangás começou em 1986, quando publicou "Tonda Birthday Present", em uma edição especial da Shonen Jump. Sua primeira série foi "Tende Shouwaru Cupid", em 1989, mas já em 1990 ele iniciaria YuYu Hakushô, seu primeiro grande sucesso.

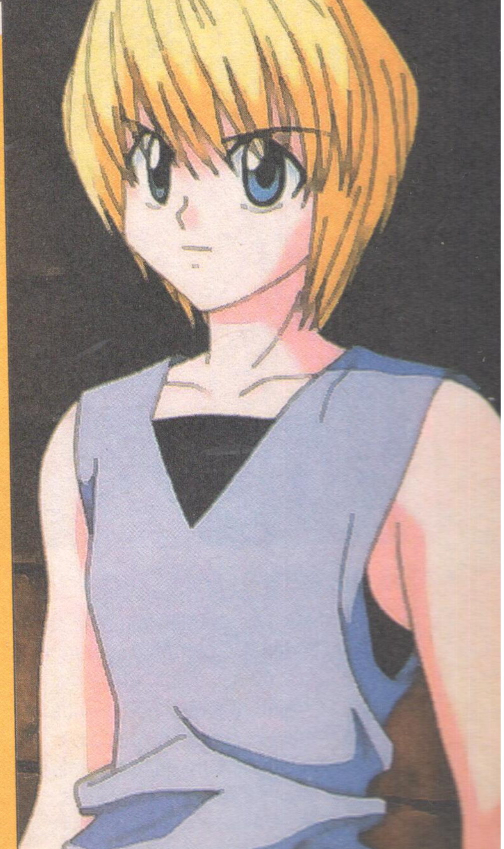
Com o sucesso de Yuhaku, Togashi convenceu os editores a aceitar uma série em que ele trabalharia sem assistentes, entregando uma história por mês. "Level E" durou dois anos, e foi a primeira vez que uma revista semanal publicou uma história mensal. Logo em seguida, veio Hunter x Hunter.

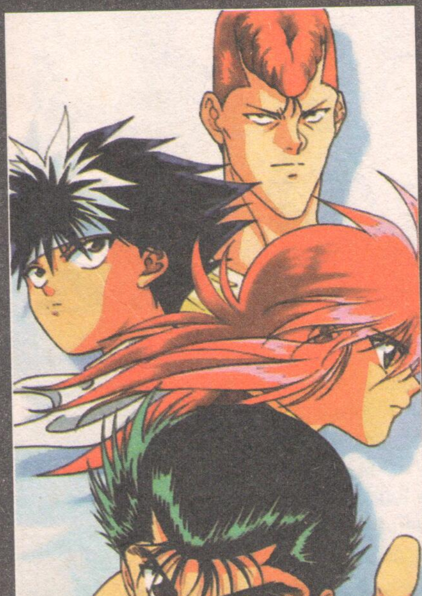
O nome de Hunter x Hunter veio ao assistir TV. Togashi é fã da dupla de comediantes Down Town, muito famosa no Japão. Hoje, eles são mais apresentadores de TV do que comediantes, mas na época em que viviam apenas de piadas, tinham um bordão que repetiam. Até hoje, alguns de seus programas, como o programa de música que apresentam, chamado Hey x Hey x Hey, aproveitam o bordão. Hey x Hey x Hey se lê da mesma forma que o mangá de Togashi, pulando o x. Quer dizer, o mangaká usou a mesma idéia.

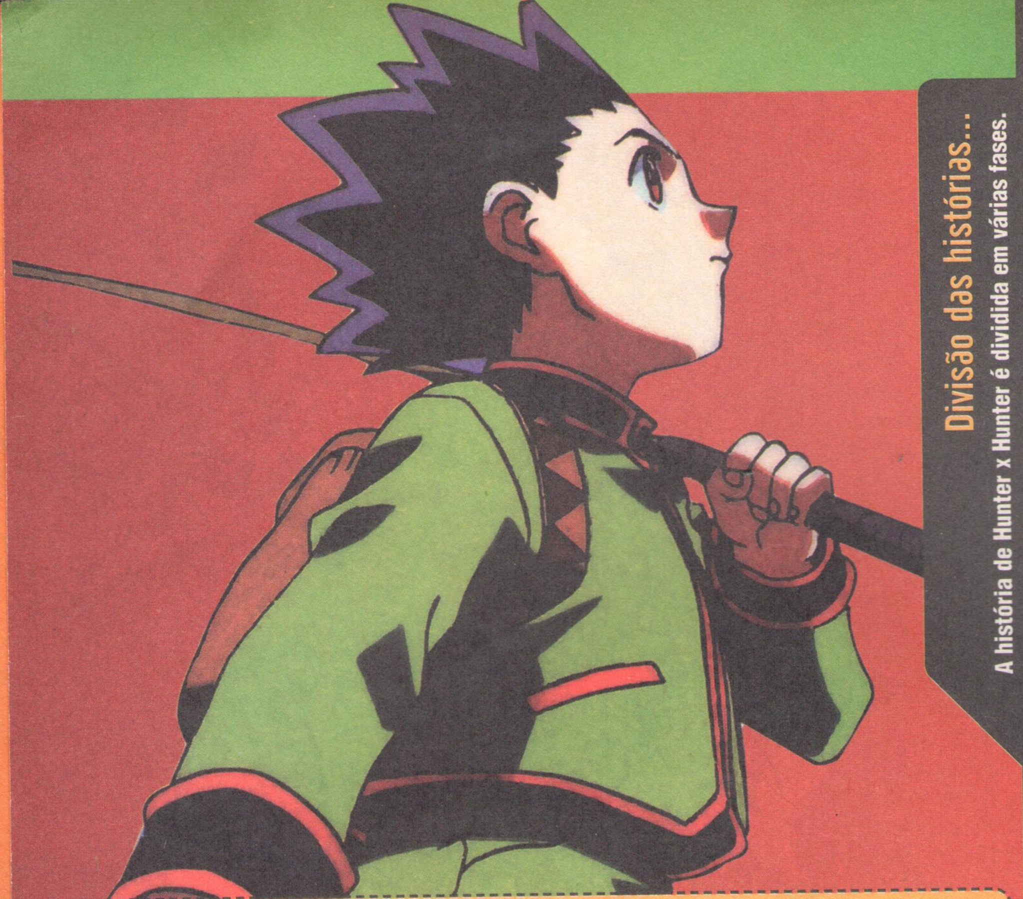
Durante a produção de HxH, Togashi se viciou no MMORPG Final Fantasy XI. A resposta a isso foi o arco de Greed Island. Ele já se disse um gamer, e chegou a usar slimes de Dragon Quest em algumas piadas. Além disso, Togashi se interessou muito por Elfen Lied, um violento animê de fantasia. Isso o inspirou a criar o mais violento de todos os arcos de HxH, o das Chimaera Ant.

Ainda, junto de sua mulher, os dois participaram do evento de fanzines Comic Market, com uma produção original. Os dois trabalhariam juntos, também, em um livro infantil, onde Togashi desenha e Takeuchi escreve. Sua esposa foi assistente em Hunter x Hunter, uma das poucas ajudas que ele teve, já que desde Level E havia decidido não mais pegar assistentes, como fazem Akira Toriyama e Eichiro Oda.➤









Os animês

A série Hunter x Hunter tem uma carreira bem peculiar. É composta de uma série de TV de 62 episódios, mais três séries de OVA, para o mercado de vídeo, as duas primeiras com oito episódios cada, e uma última, com quatorze episódios. Mas ao contrário da maioria das séries, todas as animações são ligadas diretamente à história do mangá.

Dizem que o motivo é que Togashi não permite que inventem nada em cima de Hunter x Hunter, por isso, até mesmo outras adaptações, como jogos de videogame, pecas para o teatro e o musical, não usam histórias exclusivas, como costuma acontecer com séries de sucesso. Hunter x Hunter também não teve episódios de fill-in, usados para preencher espaços entre uma saga e outra, dando tempo para o mangá avançar, mesmo com os grandes atrasos de Togashi na série.

Divisão das histórias...

A história de Hunter x Hunter é dividida em várias fases.

Testes para Hunter – 1ª fase

Gon conhece Kilua, Kurapika e Leorio, e, juntos, passam pelos testes para receber sua licença de Hunter. Nessa fase, vemos os personagens usarem habilidades humanas para responder às situações criadas pelas provas, que testam desde a resistência até as habilidades culinárias de seus participantes.

Kukulu Mountain – 2ª fase

Os três amigos vão atrás de Kilua, na montanha que serve de lar para o clã Zoldic, e conhecem a estranha família de assassinos que criou Kilua.

Torre Celestial – 3ª fase

Kilua e Gon se separam de Leorio, que volta aos estudos, e Kurapika, que vai em busca de seu próprio caminho como Hunter, e vão treinar para enfrentar Hisoka, a quem Gon deve algo muito importante. É quando conhecem a Torre Celestial e dois novos personagens, Wing e Zushi. Zushi é um garoto precoce, como Kilua e Gon, mas que tem algo mais que eles não têm. Wing é o mestre de Zushi, e o treina no controle do Nen. Gon e Kilua seguem subindo os andares da Torre, onde cada andar representa um nível de poder. Hisoka está no 200º andar.

York City, Kumo – 4ª fase

Kurapika se reúne com os dois garotos novamente, para realizar uma missão que tem muito a ver com o passado de Kurapika e com o Kumo ("aranha", em japonês), uma equipe de mercenários que realiza varias tarefas sujas. Nessa história somos apresentados ao conceito do Greed Island, o jogo de videogame criado por Ging Freaks, pai de Gon, e que pode dar mais detalhes do paradeiro dele.

Greed Island – 5ª fase

Dentro do MMORPG criado por Ging, Gon e Kilua precisam aprender o sistema de cartas do jogo, ao mesmo tempo em que precisam melhorar ainda mais o seu uso do Nen. Para isso, eles contam com a ajuda de Biske, uma menina com jeito de lolita, mas com poderes que denunciam uma experiência muito maior. Eles ainda precisam lidar com Bomber, um assassino serial que quer completar o jogo, mesmo à custa da vida dos outros jogadores.

Chimaera Ant – 6ª fase

Essa fase é ainda exclusiva do mangá e não foi terminada, ainda. Gon se reencontra com Kaito, um aluno de seu pai, e que ensinou a verdade sobre Ging para Gon. Junto de Kilua, Gon ajuda Kaito em sua nova missão, catalogando espécies raras de insetos e animais. Porém, eles se deparam com os Chimaera Ant, uma espécie de inseto gigante que se alimenta da carne de outros animais, ganhando atributos de sua presa.

Esse foi um grande problema que causou transtornos para todos os envolvidos no projeto. A Nihon Animation, tradicional estúdio que já teve Hayao Miyazaki (A Viagem de Chihiro) em seu staff, cuidou da transposição da obra de Togashi para as telas de TV, numa animação de alta qualidade para os padrões de TV da época. O diretor foi Kazuhiro Furuhashi, conhecido pelo seu trabalho em Rurouni Kenshin, Urusei Yatsura e Ranma 1/2. O character designer foi Takayuki Goto, de Zillion, Video Girl Ai e Ghost in The Shell: Stand Alone Complex. O canal foi a rede Fuji TV, uma das maiores do país, que veicula poucos animês, mas sucessos certeiros, como Dragon Ball, One Piece, Dr. Slump e Chibi Maruko chan.

O sucesso do mangá de Hunter x Hunter trouxe a óbvia expectativa quanto ao animê, que fez a equipe de produção buscar grandes talentos para fazer um animê realmente revolucionário para os padrões da época, porém, o início do animê coincidiu exatamente com o início das grandes folgas de Togashi. E como ele não permitiu nenhum fill-in, a série precisou ser cortada bem no meio da saga de York, ponto onde ele havia parado de produzir o mangá. Na TV, HxH durou de outubro de 1999 até março de 2001.

OVAs

Com a retomada, Togashi finalizou a saga de York e essa parte foi transformada em um OVA, com praticamente a mesma equipe. Porém, precisou ser criada uma equipe de produção especial, já que a Fuji-TV largou Hunter x Hunter após os problemas da série de TV. Por isso, a produção dos OVA estão assinadas pela "Associação de Produção HUNTER X HUNTER OVA". Esse OVA teve um ótimo acréscimo, com a entrada do escritor de cenário Nobuaki Kishima, que escreveu scripts para Doraemon, Slam Dunk, Captain Tsubasa e Lupin the 3rd. O OVA durou de janeiro a abril de 2002.

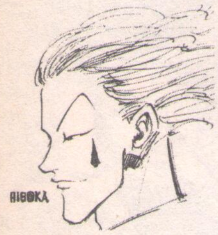
Depois de mais um longo período, tivemos o início da saga de Greed Island, onde os atrasos de Togashi se tornaram ainda maiores. O animê teve trocas significativas na equipe, começando pelo diretor, Yukihiro Matsushita, de Rave e Maria Sama ga Miteru, e o character designer, de Shinobu Tagashira, de Utena, Hellsing e Orfen. O principal detalhe foi a mudança de sistema analógico para digital, que afetou muito na produção final do animê. Os desenhos estão mais simples, os cenários são mais baratos, enfim, toda a produção foi afetada. Esse OVA foi de fevereiro a abril de 2003.

No ano seguinte, com mais um pouco de capítulos do mangá, finalmente tivemos o OVA que fecha a história de Greed Island, que começou no primeiro OVA. Greed Island Final trocou de diretor, Masato Sato, de Slayers, e de character designer, Tetsuro Aoki, de Tokyo Babylon e Saint Seiya. Nesse, a qualidade subiu um pouco, talvez por que a própria indústria de animação se adaptou com as ferramentas digitais. A direção também é bem melhor, já que Matsushita, do OVA anterior, era apenas um estreante na época. Durou de março a agosto de 2004.

Desde então, não tivemos mais animação, principalmente por que Togashi não terminou a história seguinte, o arco de Chimaera Ant, e, aparentemente, ainda vai levar muito tempo para isso. Mas, provavelmente, teremos uma grande animação, quando e se Chimaera Ant for animado.

Entre os animadores, muitos escolhem trabalhos saídos do mangá simplesmente por sua capacidade. Boas histórias podem projetar bons diretores. No caso de Hunter x Hunter, a série chega a ter fãs entre os profissionais, por isso, a simples chance de poder dirigir uma animação de HxH já atrai muitos talentos. É por isso que temos pessoas de renome e com um ótimo histórico na animação, como Nobuaki Kishima, Shinobu Tagashira e Masato Sato.

Chimaera Ant é considerado, até agora, uma das melhores histórias de Hunter x Hunter, e deve sobrar bons candidatos para animá-la quando estiver pronta. ➤



NAOKO TAKEUCHI

Em outras mídias...

Além da animação, Hunter x Hunter também foi para outras mídias. Teve dez jogos para diversos sistemas, além de participar também do Jump All Stars, game da revista para o DS.
Os dubladores da série ainda participaram de dois musicais e de uma peça teatral baseada em Hunter x Hunter.

O que é um Hunter?

O serviço de alguém registrado como Hunter é simplesmente fazer aquilo que é difícil para um ser humano normal fazer, desde coisas óbvias, como segurança para pessoas importantes, até trabalhos de pesquisa de animais e busca por tesouros. Um Hunter é um aventureiro por profissão.

O código de conduta de um Hunter é o de manter o equilíbrio da natureza e o equilíbrio da sociedade. Porém, não existe nada que seja obrigatório, por isso, esse código é levado apenas como um exemplo de comportamento, mas não impede ninguém de quebrá-lo. Nada, nem mesmo outro Hunter ou um Hunter de classe superior, pode tirar a licença de alguém, sob nenhuma hipótese.

Para isso, todos os Hunters contam com uma rede de apoio, que libera informações exclusivas, transporte de alta classe, visto livre para todos os países, além de permissão para matar.

É livre o direito de escolher qual carreira um Hunter pretende seguir, de acordo com os trabalhos que são oferecidos a eles:

- **Caçador de tesouros** – O Hunter que tem como tarefa, encontrar tesouros perdidos onde quer que estejam.
- **Caçador de criminosos** – É o Black List Hunter, um caçador de criminosos procurado.
- **Caçador culinário** – Um tipo bem peculiar de Hunter, seu serviço é o de comer as melhores iguarias do mundo.
- **Caçador segurança** – Seu serviço é o de abrir caminho e proteger seus clientes de qualquer perigo.
- **Caçador de animais** – Cataloga e protege espécies de animais e insetos em extinção.
- **Caçador arqueólogo** – Um tipo de Hunter que busca indícios da história, artefatos históricos e localizações perdidas. É o trabalho de Ging, pai de Gon.
- **Caçador musical** – Outro tipo bem especifico, especializado em buscar e manter obras musicais e objetos ligados à música.
- **Caçador de recompensa**s – Um tipo de Hunter que busca serviços bem pagos, quaisquer que sejam as tarefas a cumprir.
- **Caçador de feras** – Especializado em procurar, prender ou eliminar monstros perigosos.

O serviço de Hunter ainda tem três classes específicas, que diferenciam os Hunters experientes dos que somente conseguiram suas licenças. Essas três classes são marcadas por estrelas. Uma estrela é para quem se tornou especialista em uma área específica, por exemplo, a culinária. Duas estrelas é para quem é especialista em várias áreas. E, três, é apenas para aqueles que realizaram tarefas históricas, sendo que no mundo inteiro existem apenas dez pessoas nessa classe.

Os Hunters são também divididos entre os que têm conhecimento do Nen e os que não sabem usá-lo.

O Nen

Todo ser vivo libera uma aura, que é a própria energia da vida. Pessoas especiais podem usar o poder de sua aura de diversas formas. Para pessoas comuns, esse poder é um mistério, alguns chamam de poder da mente e de poder espiritual, mas entre os Hunters, esse poder é chamado de Nen. Nen, em japonês, significa "sentir, sentido". O Nen é controlado de variadas formas:

As básicas:

Ten

Em japonês, juntar. É a habilidade de concentrar sua aura, dando mais resistência ao corpo, e em alguns casos, mantendo a juventude. Consiste basicamente em manter o fluxo de Nen, mas não deixar a energia se dissipar, concentrando-a em torno de seu corpo ou em alguma parte específica dele.

Zetsu

Em japonês, cortar. Com essa habilidade, uma pessoa pode parar todo o fluxo de aura que sai de seus shouko, os poros de onde a aura é liberada do corpo. Dessa forma, a pessoa pode sentir a aura de outras pessoas, para localizar ou definir o nível de poder de um possível oponente. Porém, como a aura é cortada, seu usuário também fica mais vulnerável a ataques, já que a aura também protege o corpo.

Ren

Em japonês, juntar. É a habilidade de focar o Nen como em Ten, e aumentar seu fluxo, abrindo mais os poros de shouko, aumentando assim o tamanho de sua aura. Isso aumenta sua força e resistência, e ainda alimenta habilidades especiais.

Hatsu

Em japonês, saída, descarga. Cada pessoa tem um Hatsu que difere das outras. Isso porque o Hatsu estaria ligado diretamente à personalidade da pessoa. Com isso, cada usuário de Nen tem uma habilidade específica, que usa o Nen de alguma forma única. O Hatsu é a única das quatro habilidades básicas que não tem exatamente um treino específico e precisa ser lapidada à medida do tempo. O Hatsu tem diversas características. Cada usuário mistura duas ou mais características, ou usa uma de forma extremamente concentrada. No entanto, uma característica principal é o que o define. As seis características conhecidas são:

Kyouka – Aumenta incrivelmente a forca física e a resistência, tornando seu usuário um lutador potencial. Ainda torna possível curar ferimentos, pois consiste em concentrar sua aura. A personalidade de um Kyouka, em geral, é bem pura. Gon é um exemplo.

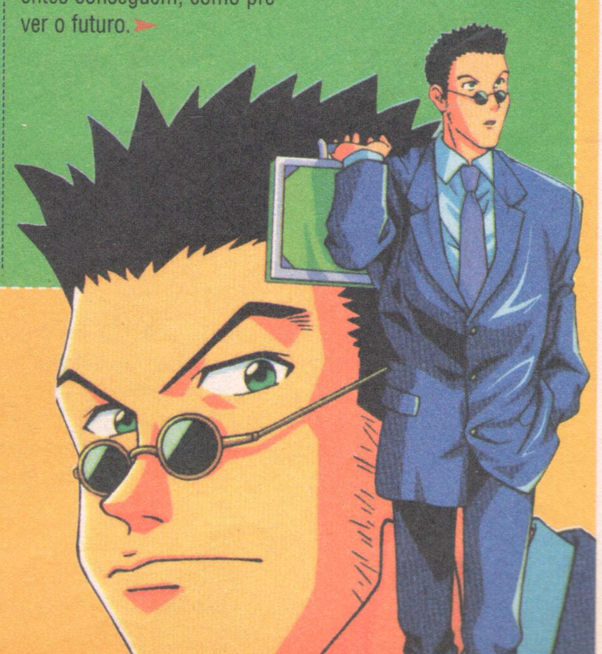
Houshutsu – Simplesmente consegue liberar sua aura fora de seu corpo, estendendo-a. Normalmente, o Ren não consegue durar muito tempo distante do corpo que a originou. Mas usuários de Houshutsu conseguem manter uma grande quantidade de Nen distante, esticando a aura de seu corpo. Assim, usuários de Houshutsu ainda conseguem atirar, emitir impulsos de Nen, como se fossem balas. A personalidade de um Houshutsu é perturbada, impaciente.

Sousa – Seu usuário usa a aura para controlar pessoas ou objetos, porém, precisa de alguma condição a ser preenchida para que o controle seja tomado, o que torna a habilidade um tanto perigosa para seu usuário. A personalidade de um Sousa é a de alguém com um ritmo próprio, que não consegue seguir os outros.

Gugeka – Cria objetos a partir de seu Nen, podendo fazê-lo aparecer ou desaparecer instantaneamente. É a única forma em que o Nen fica visível até mesmo para pessoas comuns. Para criar objetos com o Nen, o usuário precisa criar condições de uso. Sua personalidade é normalmente nervosa.

Henka – O usuário consegue mudar alguma característica de seu Nen, imitando propriedades de outras coisas, como borracha, eletricidade, fogo. A personalidade de um Henka é a de alguém misterioso, que conta pequenas mentiras naturalmente.

Tokushitsu – É a mais inespecificada característica, que engloba características que não entram em nenhuma das outras cinco categorias. Existem pessoas que fazem coisas que nem mesmo os usuários de Nen mais experientes conseguem, como prever o futuro. ➤



MENCHI

BUHARA

TÔDÔ

HANZÔ

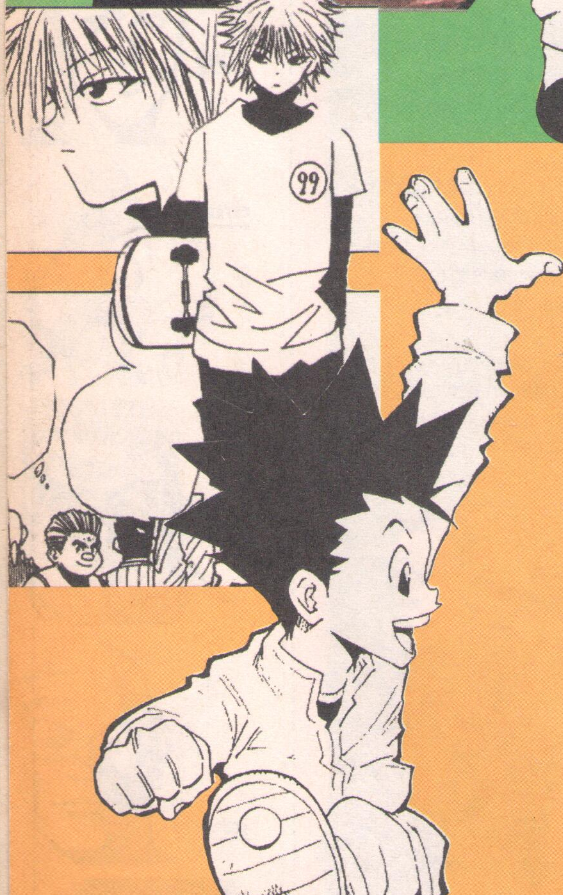
NÉTERO

TOMPA

BENDOTTO

Dentre as características do Hatsu, algumas pedem condições a serem preenchidas. Isso porque nenhuma habilidade pode ser ilimitada. É questão de mentalização, você imagina que algo que não pode ser usado facilmente é mais especial que algo que pode ser usado livremente. Assim, com um limite, o poder pode ser ampliado. Quanto mais incômodo for a condição, maior será o poder liberado. Quem define a condição de seu Hatsu é o próprio usuário, e, aparentemente, ele pode mudar sua condição, mudando também o efeito que seu Hatsu irá criar.

Depois de aprender as quatro habilidades básicas do Nen, o usuário pode aprender as habilidades avançadas:



Shu

Em japonês, circunferência. É a evolução do Ten. O usuário de Nen estende sua aura para um objeto, dando força e resistência, além de características especiais que seu Nen possa ter. Assim, ele pode aumentar a capacidade de corte de uma lâmina, a durabilidade de um escudo ou tornar uma folha de papel dura como uma placa de metal.

In

Em japonês, esconder. Está ligado diretamente ao Zetsu, porém, serve para apagar completamente os traços de seu usuário, escondendo-o de algum possível algoz. Também pode ser feito para esconder a existência de seu Nen de outro usuário, sem necessariamente parar de produzir Nen. Por isso, é mais seguro que o Zetsu.

Gyou

Em japonês, congelar. É a capacidade de concentrar seu Nen em um ponto específico do corpo, aumentando sua força ou a habilidade. Uma das habilidades do Gyou que é muito usada é nos olhos, para enxergar Nen escondidos por In, ou para avaliar oponentes.

Ken

Em japonês, sólido. É a mistura de Ren e Ten, fazendo o Nen se tornar uma espécie de armadura, protegendo o corpo em todas as direções, de forma equivalente. Porém, essa habilidade cansa muito seu usuário. 10 minutos de Ken podem significar um dano por um mês inteiro.

En

Em japonês, circulo. Também une Ren e Ten. Controlando o Nen em um círculo e aumentando-o, o usuário pode sentir tudo o que estiver dentro dessa área em sua própria pele. Bom para encontrar oponentes escondidos. Como também consome muita energia, só pode ser usado por um minuto, em uma distância que varia de acordo com a pessoa.

Kou

Em japonês, duro. É uma evolução de Gyou, onde simplesmente todo o fluxo de Nen é desviado para uma única parte do corpo, concentrando em um golpe de grande poder, porém com todo o resto do corpo desprotegido.

Ryu

Em japonês, corrente. É outra evolução de Gyou, onde o usuário controla a quantidade de Nen que vai para cada parte do corpo. ■NT

NÃO FIQUE DE BRAÇOS CRUZADOS!

Guia Oficial DC Comics
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros
R$ 139,00

Colonnese
A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
R$ 16,90

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 1
R$ 16,90

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 2
R$ 16,90

O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla
R$ 16,90

Desenhando Anatomia
por Eduardo Schloesser
R$ 16,90

Com os livros de pintura e desenho da Comix Book Shop você não tem mais motivos para deixar de mostrar todo o seu talento.

COMIX BOOK SHOP
Al. Jaú, 1998 - São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br

MANGÁS NACIONAIS

A força dos artistas brasileiros

Um assunto que sempre desperta polêmica entre os fãs de animês e mangás diz respeito aos trabalhos envolvendo o chamado "mangá brasileiro". Fãs mais tradicionalistas afirmam que mangá de verdade são somente os japoneses. Para os mais liberais, o mangá já se tornou um estilo e não uma nacionalidade, sendo possível existir o "mangá nacional".

Por Davidv Denis Lobão

O chamado "mangá nacional" não é um fenômeno que ocorre somente no Brasil. Nos Estados Unidos, por exemplo, várias editoras já apelaram pro estilo mangá, para venderem mais cópias de suas publicações. Até a poderosa Marvel já entrou no clima, e fez a série "Mangaverso". Polêmicos ou não, os mangás nacionais chegaram para ficar no Brasil, a maior prova disto é a geração de mangakás que se formou nos últimos anos. Com a publicação dos primeiros títulos brasileiros no estilo, como "Megaman" e "Defensores de Tóquio", o público pôde conhecer uma geração de novos talentos. Nesta matéria, você vai conhecer o que de mais importante tem rolado nesse universo.

"Combo Rangers" e "Holy Avenger", como tudo começou

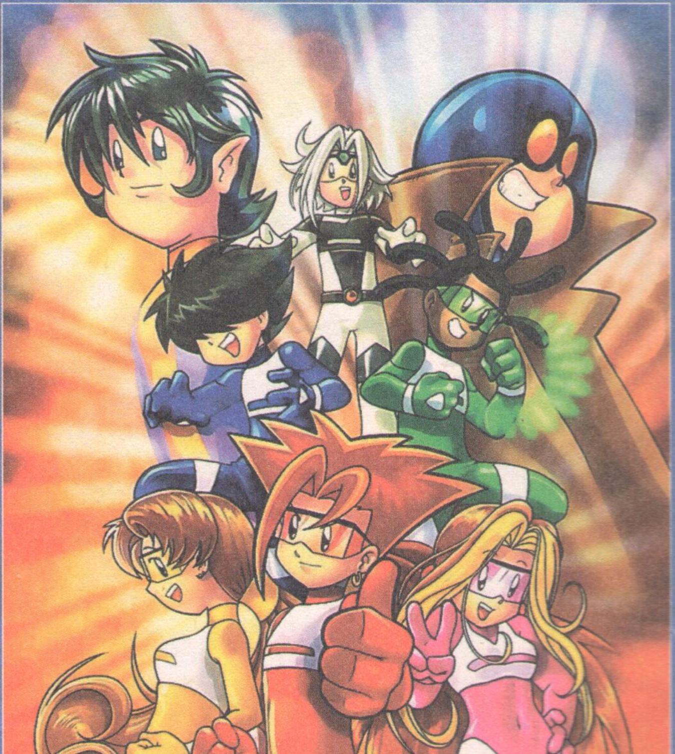
"Trabalhei na revista 'Combo Rangers' durante algum tempo, que foi o meu trabalho mais conhecido por enquanto", comenta a desenhista Claudia Medeiros, que como muitos desenhistas de mangá brasileiros é um exemplo da importância que os quadrinhos de "Combo Rangers" tiveram para o estilo no país. "Comecei em 97, com a revista de paródias 'Aniparo', da extinta Kingdown Comics. Depois disso, passei um bom tempo sem desenhar nada", comenta Claudia, mostrando as dificuldades de sobreviver com a profissão, no país.

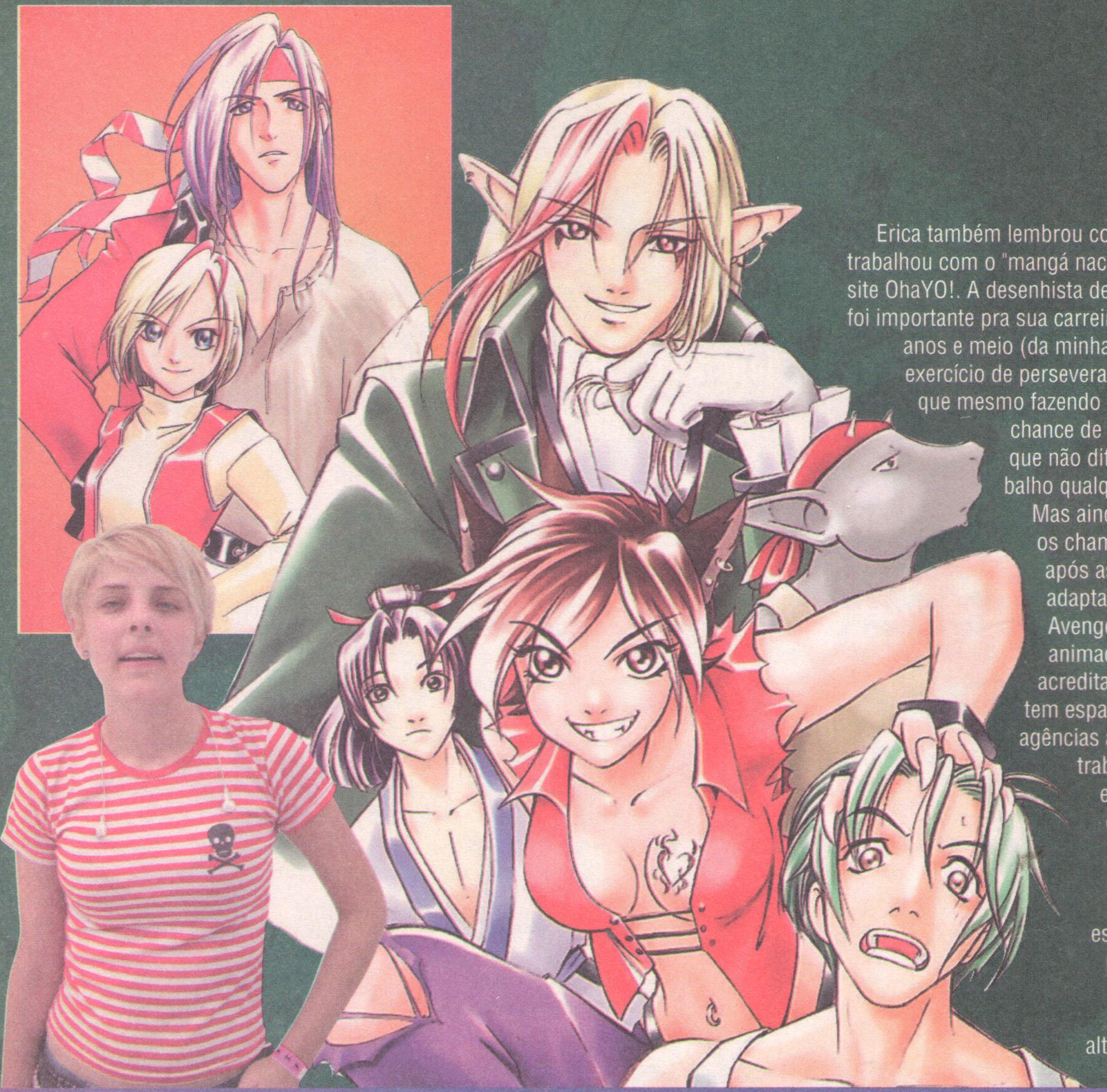
"Combo Rangers" é a criação máxima do desenhista Fábio Yabu. Criados para a Internet, os heróis são inspirados nos chamados Super Sentai (os seriados japoneses estilo "Power Rangers"). Durante muito tempo os personagens foram um verdadeiro sucesso on-line e geraram vários produtos como bonecos, camisetas e até revista impressa (onde Claudia trabalhou), mas após a fase de ouro dos Combo Rangers, eles aparentemente se aposentaram como desenhistas, pois sumiram da mídia.

"Combo Rangers" ainda tem outro diferencial a seu favor, foi o primeiro desenho animado brasileiro em estilo animê. Feito para Internet, ele buscava forte inspiração na animação japonesa. No entanto, após três episódios o projeto não seguiu em frente e mesmo contando com uma excelente equipe de dublagem, a idéia "morreu na praia". Outra produção que seguiu o mesmo rumo foi a animação de "Holy Avenger", história criada pelo jornalista Marcelo Cassaro (que antes já havia emplacado "Change Kids" nos anos 90), Rogério Saladino e J.M. Trevisan.

A produção do desenho de "Holy Avenger" começou em 2002 e chegou ao fim em 2006, antes mesmo da estréia, como explica o animador Hugo Caserta, um dos responsáveis pela animação: "Acredito que a produção tenha começado em meados de 2002, após Sérgio Martinelli, produtor executivo de diversos filmes e produções de animações do Studio-Escola de Animação, visitar eventos como o Animecon 2002." No entanto, o sonho do desenho animado chegou ao final no segundo semestre de 2006, quando o Studio-Escola de Animação fechou as portas.

Mas se "Holy Avenger" não conseguiu deixar sua marca nos "animês brasileiros", deixou nos "mangás nacionais". A série lançou para o grande público desenhistas que antes ficavam restritos ao mercado alternativo dos fanzines, como Erica Awano e Fran Briggs. Fran lembra que começou sua carreira profissional na editora Talismã (que lançava "Holy Avenger"): "Entrei no mercado em meados de 1999, com um roteiro de doze páginas para 'Victory', lançada pela extinta revista 'Defensores de Tóquio'. Depois, fiz outros trabalhos, entre eles fui co-roteirista de algumas edições especiais de 'Holy Avenger' e roteirista da 'Holy Avenger' 41 e 42". ➤





Erica também lembrou com carinho da época que trabalhou com o "mangá nacional", em entrevista ao site OhaYO!. A desenhista destacou como esta parte foi importante pra sua carreira: "Holy Avenger tomou 4 anos e meio (da minha vida), foi um verdadeiro exercício de perseverança e paciência. Descobri que mesmo fazendo o que se gosta, existe a chance de se aborrecer - e muito -, e que não difere em nada de um trabalho qualquer quando bate o stress."

Mas ainda existe esperança para os chamados "animês nacionais", após as tentativas frustradas de adaptações dos mangás "Holy Avenger" e "Combo Rangers"? A animadora Laís Kantor Caserta acredita que sim: "Acredito que tem espaço sim no Brasil, temos agências aqui, como a Tratoria, que trabalham com animações em 'stop motion', fora que é possível realizar muitos curtas. No Animamundi desse ano havia algumas animações nesse estilo, mas ainda faltam profissionais e recursos, material e afins, para que o custo não seja tão alto e também se torne mais acessível."

Escolas de mangá, os desenhistas de amanhã

Com o aumento dos mangás nacionais nas bancas e da participação de fanzineiros em eventos de animês, aumentou também a procura de crianças e adolescentes por maneiras de apreender a desenhar nesse estilo. Desde 1997, várias revistas informativas já forneciam aulas sobre o assunto, mas nenhuma podia compensar a falta de um professor ao vivo.

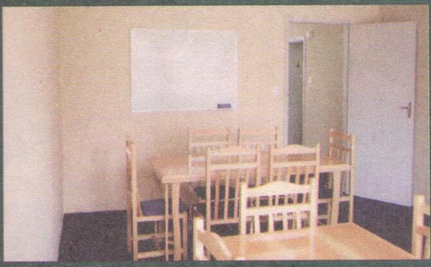
Assim, várias escolas de desenho passaram a oferecer cursos de desenho em estilo mangá, tanto na cidade de São Paulo, quando em cidades do interior paulista. O fanzineiro e editor do site OhaYO!, Caio de Souza, percebeu que o mercado estava crescendo, e passou a ministrar workshops na cidade de Campinas: "o retorno do público é bem bacana, as aulas que ofereci no último (evento) FanMixCon lotaram e tem bastante gente em busca de cursos aqui na cidade."

Os cursos chegaram em cidades menores do Estado de São Paulo, inclusive, como São Bernardo do Campo (Grande ABC), onde nasceu a escola Nausica, hoje comprada pela instituição AreaE, da capital.

A escola de mangá AreaE, nasceu em 2003 no bairro da Liberdade, em São Paulo, tem seu nome originado do kanji (ideograma) japonês "E", que representa desenho e "Area" do inglês área, local. Juntos, formam o nome da escola, que é um espaço voltado para o ensino e desenvolvimento de técnicas de desenho no estilo japonês, o mangá.

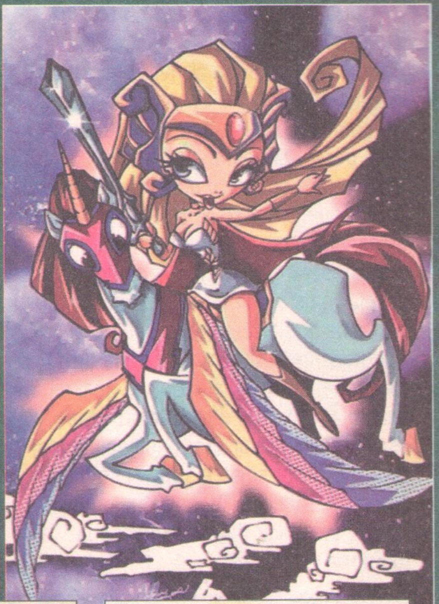
Entre os serviços oferecidos pela escola estão encomendas de artes, atividades recreativas em eventos, nigaoê (caricaturas) personalizados, cursos regulares variados de mangá, técnicas de pintura com aquarela e lápis de cor. Além dos cursos de férias de janeiro.

O diretor da escola AreaE é atualmente o professor e desenhista Fabrizio Yamai, que explica: "Ensinar alguém é sempre uma responsabilidade muito grande. Preocupações como 'Será que estamos ensinando direito?' ou 'Será que os alunos estão se desenvolvendo aqui na AreaE?' são constantes." Em meio a responsabilidade com os alunos, Fabrizio mostra-se tranqüilo com seu trabalho: "O tempo tem me mostrado que a AreaE está caminhando pro lado certo em todos os seus setores. No setor do curso, quando os alunos nos mostram que o portifólio deles está melhorando a cada dia; no setor de eventos, quando as empresas e as pessoas que nos contratam comentam satisfeitas sobre a nossa atuação, e no setor do estúdio, quando percebemos que estamos atendendo um número cada vez maior de clientes."



A aluna Bianca Lucchesi é uma das que estão concluindo o curso da AreaE e gostou tanto do tempo que passou na escola que criou uma comunidade para a AreaE no Orkut. Bianca é uma das alunas que se esforçaram e venceram na profissão. Atualmente estagiando no estúdio da própria AreaE e fazendo trabalhos free lancer para a T2 Estúdio, ela lembra já com saudade das aulas: "Achei muito interessante o tempo que passei estudando porque aprendemos mangá, mas ao mesmo tempo dá pra aproveitar as aulas para desenhar em outros estilos e assim ser bem versátil, fazer traços diferentes, e não somente no estilo mangá, mas também comics e HQ."

Atualmente, Bianca prepara-se para trabalhar muito, fazendo demonstrações em lojas dos novos produtos da Faber Castell feitos para desenhistas brasileiros de mangás. Sim, após tantos anos, as empresas nacionais finalmente perceberam este filão de público consumidor e preparam produtos direcionados a ele. Será que finalmente nossos mangakás não precisarão mais comprar materiais importados? Só o tempo vai dizer!



Visões Heróicas

As exposições nos eventos de animê

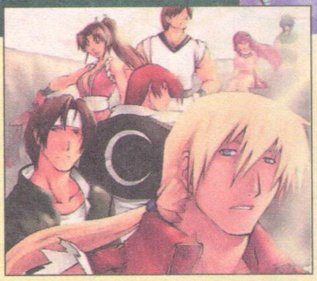
Desde a explosão dos mangás no Brasil, os eventos de animê começaram a promover concursos de ilustração em diversas categorias como CG (feitos no computador), PB (preto-e-branco) e Coloridos. Mas em 2003, com o nascimento do evento Anime Friends, a preocupação passou a ter a visibilidade que os artistas já consagrados teriam, e assim foi criada a mostra Visões Heróicas.

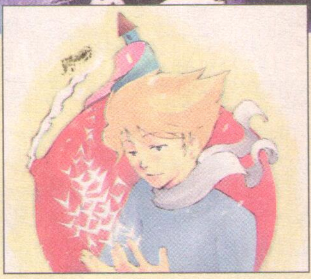
Takashi Tikasawa foi um dos idealizadores do projeto e explica as razões "A Yamato Comunicações e Eventos sempre achou muito importante valorizar os artistas brasileiros, o desenhista nacional, por isto criamos a mostra Visões Heróicas. Para que os mangakás de hoje em dia possam mostrar seu trabalho para o público de todo o Brasil que vem em caravanas para o Anime Friends."

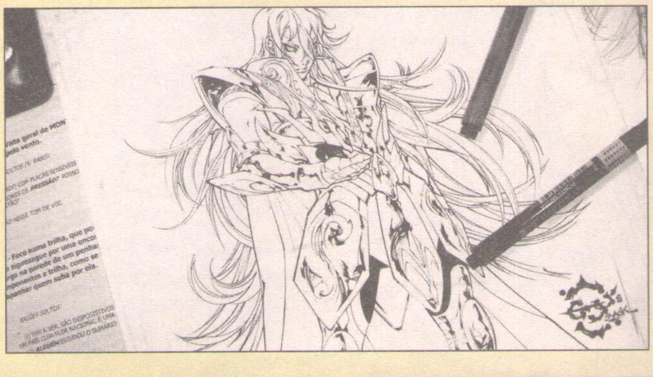
O desenhista Alessandro Von Victor foi um dos artistas convidados para participar da mostra e expôs um trabalho com o personagem Gyodai, do seriado "Changeman": "Esta série me marcou, pois foi o início da nova invasão de Tokusatsu no Brasil".

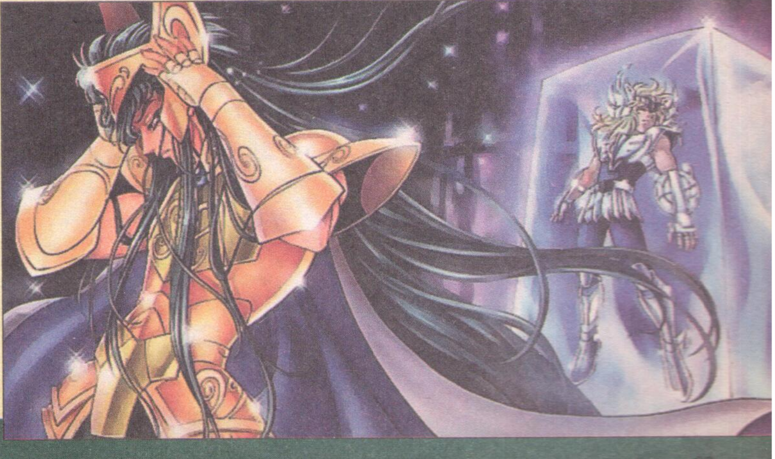
Eduardo Francisco, que iniciou sua carreira desenhando os quadrinhos brasileiros de "Mortal Kombat", foi um dos que colaboraram com a exposição. Seu trabalho foi baseado no desenho "Cavaleiros do Zodíaco": "Esta série despertou o meu interesse pelo desenho, e definitivamente me fez querer ser um desenhista profissional, além de ter marcado uma época muito feliz de minha vida."

Juliana Loyola (que ajudou no fanzine "Ethora") participou em 2005 com um desenho do animê "O Pequeno Príncipe": "É um animê antigo, de 1980, que marcou a minha infância. Eu não esqueço daquela imagem. Gosto muito desse personagem." ➤

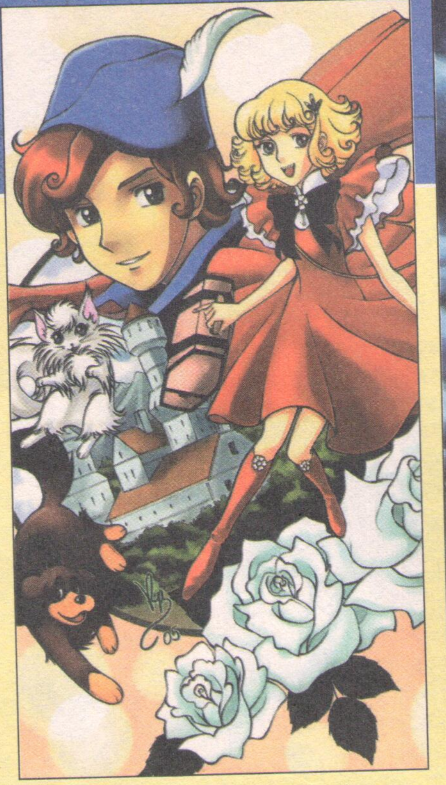








Outra artista que marcou presença foi Roberta Pares (que atuou na revista "Tsunami") com uma obra sobre "Angel - A Menina das Flores": "Escolhi esta animação, pois recordei que assistia muito à série por volta dos meus 7, 8 anos. Achava o traço muito bonito, as histórias com toque de fantasia, como contos de fadas, e a personagem-título, que era sempre corajosa, transformava-se no que bem desejava, de piloto a toureira, bastava usar o broche de flor em seu pescoço. Recordo-me, também, que tinha um caderno brochura pautado, no qual tentava desenhar todas as diferentes roupas usadas pela personagem nos episódios; bem difícil por sinal, já que eu só tinha como referência a TV: assistia, ou desenhava, sem falar da minha péssima memória visual..."



Fanzine Expo — A vez dos fanzineiros

Alguns jovens desajeitados empurram as pessoas à volta para conseguir chegar às mesas dos desenhistas e expositores, que também fazem parte do grupo de atrações das grandes feiras e eventos de animê e mangá como o Anime Friends e o Anime Dreams. O que desperta tanto interesse nesse público diferenciado são os fanzines.

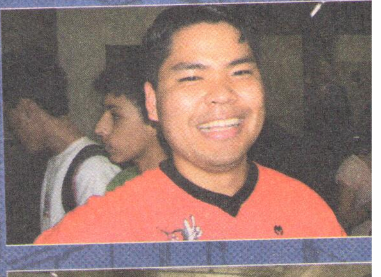
"Fanzines são publicações independentes, produzidas de fã para fã. Não importando se o autor é amador ou profissional. Justamente por ter um caráter independente, a qualidade destas publicações varia bastante, indo desde fanzines rodados em xerox até aqueles rodados em gráfica, mas todas estas publicações têm um ponto em comum, não são distribuídas em bancas", explica o já citado desenhista Fabrizio Yamai, que criou o minievento Fanzine Expo (www.fanzineexpo.com.br), junto com o publicitário Takashi Tikasawa, e com a ajuda da desenhista Denise Akemi.

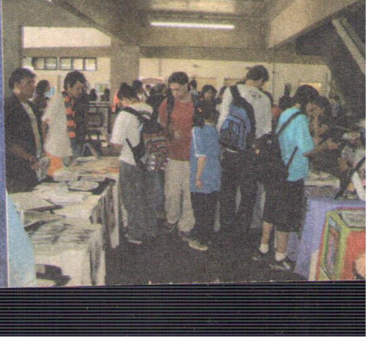
Antes de coordenar as duas primeiras edições do Fanzine Expo ao lado do Fabrizio, Denise Akemi trabalhou ilustrando várias revistas para a Editora Escala, das quais destacamos Mangá Kids, Desenhe e Publique Mangá e Anime>Do. "Iniciei fazendo ilustrações para revistas, mas considero como meu primeiro trabalho nesta área, as publicações de Como Desenhar Mangá", diz Denise.

O termo fanzine é usado desde a década de 70. A palavra é resultado do neologismo dos termos em inglês fanatic e magazine, o significado em português é 'magazine do fã'. Por se tratar de uma publicação amadora, com uma tiragem pequena e impressa artesanalmente, os fanzines não possuem regras para sua edição e dependem da disponibilidade e do orçamento de cada editor. A falta de periodicidade faz com que não seja criada uma diretriz editorial.

Os fanzines são para os seus produtores uma atividade paralela e podem ser divididos em quatro grupos: ficção científica, música, gêneros diversos e quadrinhos. O primei
evento significativo do gênero no país fo
Fanzinecon, no final dos anos 90.
Atualmente, o Fanzine Expo é o maior en
tro de fanzineiros da América Latina, ond
histórias em formato mangá são a maior
mas também têm espaço as revistas info
mativas e os quadrinhos americanos.

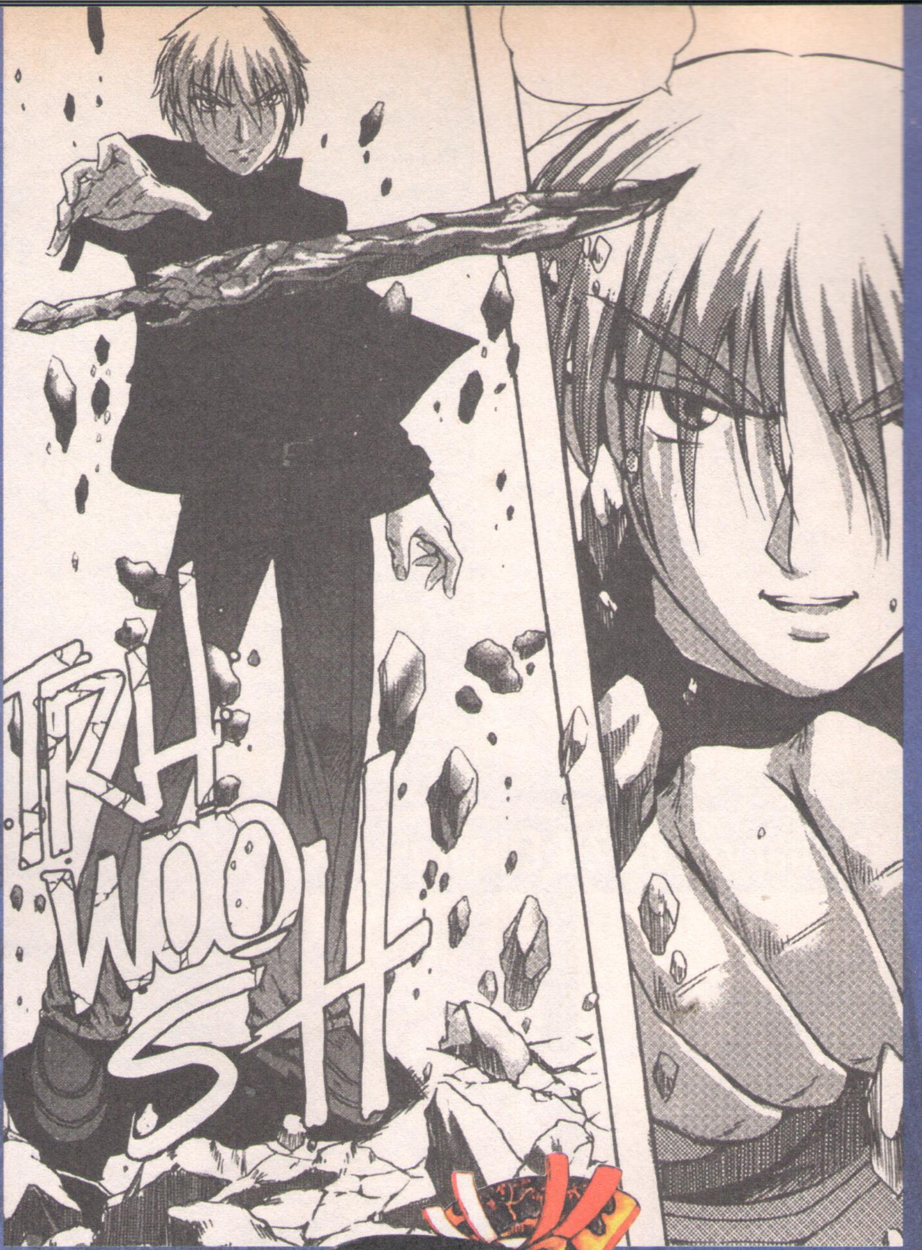
O Fanzine Expo contou em 2006 com
mais de 105 grupos participantes. O enc
de fanzineiros ocorre duas vezes por an
Anime Dreams (janeiro) e no Anime Frie
(julho). No último Friends foram mais d
publicações de mais de 200 artistas. Ne
meio se destaca o gênero yaoi (histórias
garotos homossexuais) entre as menina
hentai (erótico) entre os meninos.





Organizar um evento como o Fanzine Expo não é uma tarefa fácil, como lembra bem Fabrizio "É trabalhoso! O planejamento e a organização da feira começa muito antes do evento acontecer, quando é aberta a inscrição on-line. Recebo e cadastro os fanzines, confecciono os cartazes de divulgação deles um por um e produzo também o catálogo de fanzines." Mas tanto esforço vem acompanhado da satisfação do trabalho bem realizado. "Tenho um respeito muito grande com cada um dos fanzineiros que participam do Fanzine Expo. Às vezes, surgem problemas no decorrer da feira, mas sempre estou presente para resolvê-los. Realmente, não é fácil coordenar tanta gente sozinho. Mas eu gosto do Fanzine Expo e é pelo bem-estar dos participantes que trabalho. Talvez esse seja o motivo pelo qual a feira vem crescendo a cada ano."

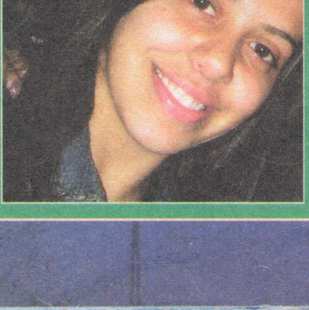
Uma novidade que deve agitar os fanzineiros em 2007 é a criação do encontro fixo Fanzinebar, organizado em São Paulo por Janaina Azevedo da empresa Signo e que promete ser um ponto para os artistas independentes lançarem seus trabalhos ao longo do ano. Assim como as novas edições do evento Enquadrando, organizado pelo jornalista Marko Ajdariç, um dos idealizadores da Fanzinoteca de São Vicente (biblioteca de fanzines) e redator do site Neorama Quadrinhos.

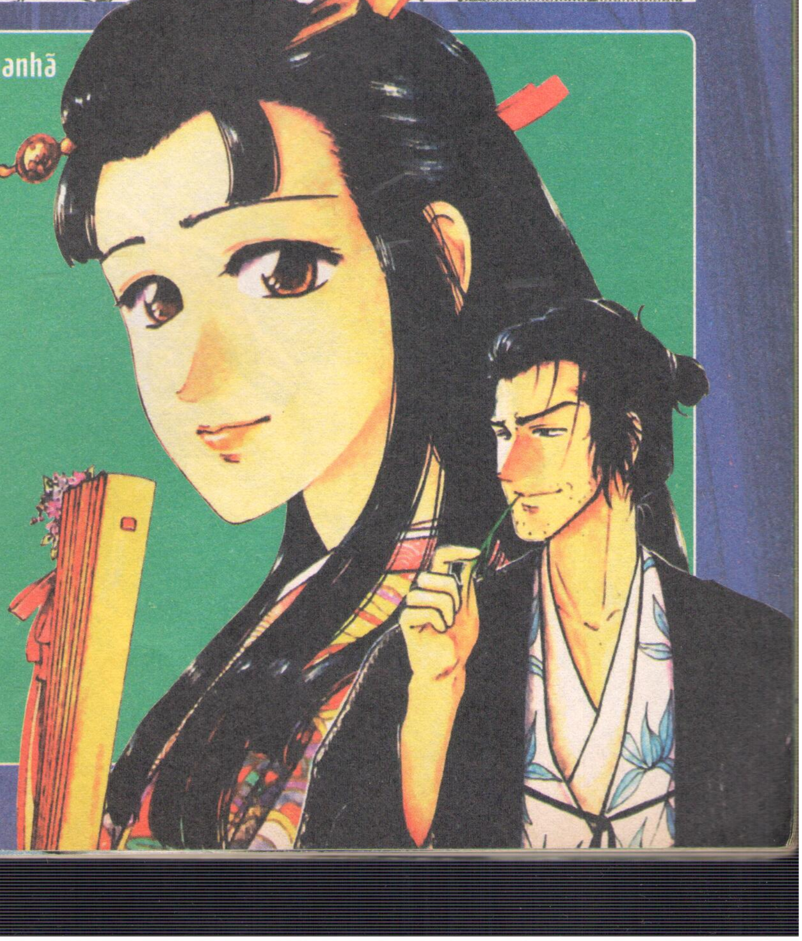


Os fanzineiros de hoje se tornam os profissionais de amanhã

"Desde pequena eu sempre assistia aos famosos animês. Via que eram diferentes dos convencionais, mas de alguma forma o animê me chamou muita atenção. Já uns cinco anos que trabalho nesta área e há mais de dois eu sou profissional. Então, acho que tô provando a muitos que desistiram pelo caminho, o poder destes olhos grandes", o depoimento é da desenhista Luciana Rodrigues, uma fanzineira que deu certo na profissão e lançou uma história pela editora ZN.

O público que compra os fanzines e prestigia o trabalho, no entanto, às vezes pode ser cruel com um novo desenhista. "Legal a gente saber que nosso trabalho está sendo visto. As pessoas virem falar com a gente com uma crítica ou com um elogio é sempre bom. O elogio ajuda a gente a se empenhar cada vez mais, e a crítica por um lado ajuda e por outro prejudica, também. Mas acredito que a crítica ajuda a gente a evoluir mais do que um elogio", explica Tainá Camilo, hoje também desenhista profissional.





Os desenhistas profissionais geralmente são ex-fanzineiros, que começaram a mostrar seus trabalhos em eventos de animê. Deste universo saíram as roteiristas Petra Leão e Fran Briggs ("Mercenários", da Editora Trama), além dos desenhistas Diogo Saito e Walmir Archanjo ("Sugoi Mangá", da ZN Editora).

A desenhista e cosplayer Bárbara Linhares (também conhecida por Suu Hideto) é uma das fanzineiras mais conhecidas do país. Suas obras ligadas a fanzines yaois fizeram tanto sucesso que geraram a criação do site Yaoi Connection (www.yaoiconnection.com.br), atualmente desenha as mascotes e propagandas da loja Memories Anime, publicadas nas revistas Neo Tokyo e Anime>DO. Bárbara lembra com carinho da época de fanzineira mas também curte o momento atual de su carreira. "É maravilhoso trabalhar com mangá, gosto de tudo, dar aulas, fazer fanzines, criar propagandas, é meu universo, minha vida", conta a desenhista que apresentou seus primeiros trabalhos nos concursos de ilustração dos eventos Animencontro (de Curitiba) e Animecon (d São Paulo). Atualmente, Bárbara trabalha criação das mascotes da loja Soneca Anim Club (do bairro da Liberdade) e atua com juíza dos concursos de desenho yaoi dos eventos paulistanos Anime Friends e Anime Dreams.

Os mangás da ZN Editora

Em julho de 2004 as revistas nacionais não estavam mais tão em alta como antigamente; com o fim anunciado de "Combo Rangers" e "Holy Avenger", o mercado carecia de novos títulos e assim foi criado pelo desenhista Diogo Saito, em parceria com Takashi Tikasawa, a ZN Editora.

Na ocasião, duas obras foram lançadas pelo novo selo, as aventuras de "Crônicas de Faherya" e o almanaque "Sugoi Mangá!". O mundo de Faherya foi desenhado por Elisa Kwon, que após um tempo estudando na Coréia anda um pouco afastada do mundo dos quadrinhos brasileiros. "Atualmente, estou fazendo animações em flash para participar do AnimaMundi", declarou a desenhista em entrevista para o site do evento Anime Friends.

Diogo não era um estreante no mercado e sabia dás dificuldades que encontraria, sua experiência foi um ponto importante neste momento: "Comecei a carreira com a publicação da história 'Sinner or Saint' na extinta revista Tsunami, mas fiz diversos trabalhos pro exterior, como a colorização das páginas de histórias como 'Black Tiger', da Beyond Time Comics, e 'Jalila', da Ak Comics, ambas publicadas nos Estados Unidos."

Os títulos não encontraram o sucesso imediato, mas logo virariam uma raridade entre os fãs de quadrinhos brasileiros, que incentivou a ZN a lançar mais histórias no ano seguinte Assim, em julho de 2005, Diogo desenhou "As Aventuras de Maipy" (Revista OhaYO! Magazine), "Mascotes do Anime Friends" (uma revista especial com quadrinhos sobr o evento) e "Endherds", um mangá inédito, totalmente feit no Brasil.

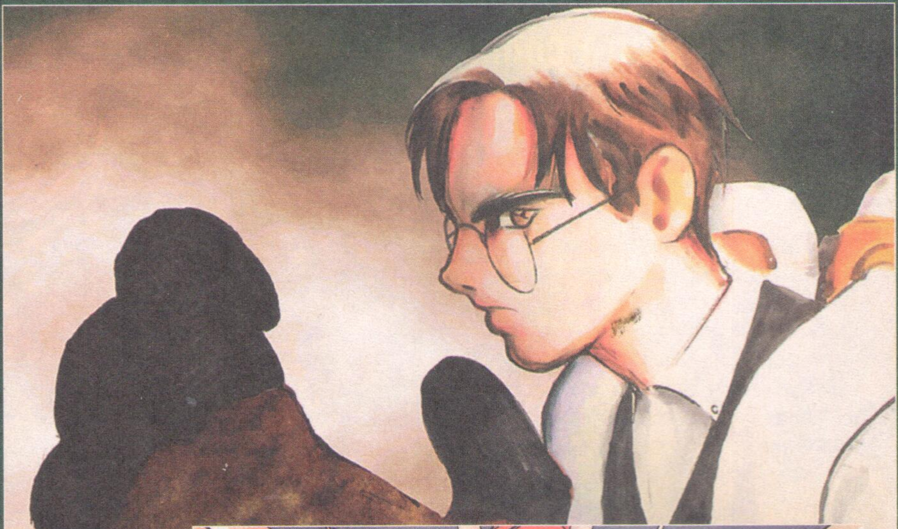
Para que a história de "Endherds" fluísse de forma bem-sucedida foi preciso que um grande enredo fosse criad e assim surgiu a idéia de mostrar o cotidiano das pessoas que moram em uma metrópole abandonada, destruída e decadente. As poucas pessoas que vivem nesse local são totalmente livres, podendo fazer o que bem entendem e não precisam se preocupar com a moralidade dos membros da sociedade. facilidade de viver em um lug onde não há regras vem à tor e os personagens da história podem ter automóveis de um loja à sua disposição ou mesmo morar em um shopping: não há limites para nenhum deles.

Os motivos dessa metrópole se encontrar nessa situação não são revelados na primeira edição, isso é uma coisa que vai ser mostrada ao longo da história e é dessa origem que surgem diversos mistérios. Adan, Brenda, Kendão, San e Lury compõem o enredo de Endhers e apimentam a história, um pouco mais adulta e agressiva das que estamos acostumados. As piadas irônicas, o sensualismo e a ação dão uma pitada essencial e deslancham a história de forma livre e desimpedida, o que deixa as coisas ainda mais interessantes.

"Muitos mistérios e revelações surgem ao redor dos personagens principais e o local onde vivem", completa César Góis, roteirista do mangá. "Na primeira edição tentamos passar aos leitores como é todo esse ambiente da série, partindo da idéia de que os personagens podem fazer o que querem", finaliza.

Este foi o segundo trabalho de César ao lado do desenhista Diogo Saito; antes, a dupla já tinha trabalhado na história "Thanatos", publicada pela revista Break The Hand, em julho de 2003. O processo de trabalho em dupla não é tão comum no Japão, onde cada mangaká costuma assinar sozinho o roteiro e o desenho de sua obra. Mas o trabalho em conjunto funciona bem entre César e Diogo. "É muito fácil trabalhar com ele. Rola uma forte sintonia, coisa de irmãos. Crescemos juntos, desde a adolescência já criávamos histórias em conjunto", resume César.

Mangás On-line



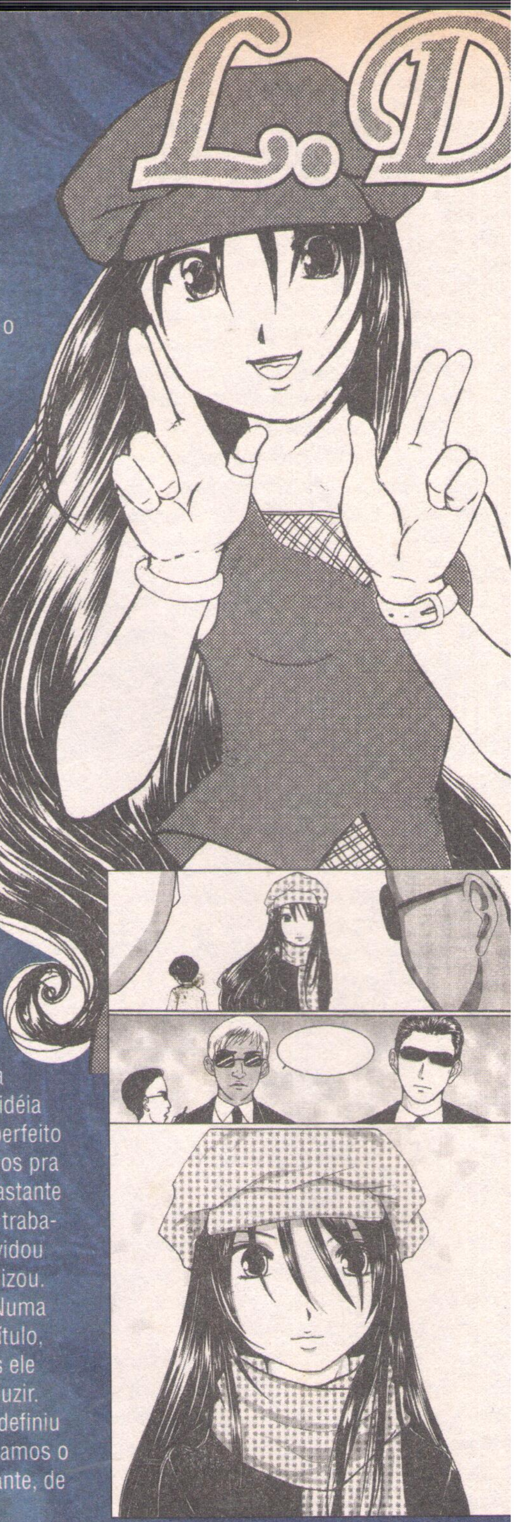
Atualmente, a ZN Editora aposta na publicação de mangás on-line como o futuro dos quadrinhos brasileiros. A idéia não é necessariamente nova. O site Dragon Ball Milênio foi pioneiro com o lançamento do fanzine/mangá "DBM", que contava novas histórias com personagens e tramas inspirados no universo de "Dragon Ball".

Depois foi a vez do site Anime Pró (www.animepro.com.br), que lançou o projeto "Ação Total", que contou com uma boa aceitação do público, por meio dos quadrinhos de Alexandre Lancaster, como conta o editor do site, Junior Fonseca: "Tinha essa idéia de implantar HQs no Anime Pró desde sua criação, mas nunca consegui. Quando conversei com Alexandre Lancaster, ele curtiu e criou todo o conceito."

Alexandre já tinha publicado a história "Os Terríveis Piratas Aéreos" no mangá Break The Hand, e não é tão otimista quanto ao futuro dos mangás on-line "A Internet tem um papel importante no futuro (dos quadrinhos), mas não é 'o futuro'. O grande problema no Brasil passa pela distribuição e de certa forma pela predominância do peso do nicho reduzido ao invés do grande público. A Internet conta como divulgação – mas uma coisa que a Ação Total me ensinou é que nenhum projeto vai para a frente sem contrapartida financeira. Não adianta pensar a longo prazo sem pensar no imediato. Mas o fato é: no momento, quadrinho on-line ainda é um braço da divulgação. Isso pode mudar, mas depende das políticas de inclusão digital que vierem nos próximos anos. Não se iludam, milhões acessam a net nesse país, e esse número está cada vez crescente, mas ainda somos uma minoria."

Will Vizoli, colaborador da jornalista Eddie Van Feu (Editoras Escala e Linhas Tortas) em suas revistas Wicca (ajudou a desenhar o tarô) e nos seus mangás nacionais, tem uma visão mais otimista quanto à utilização da Internet e o futuro dos quadrinhos brasileiros: "Acredito que os mangás on-line sejam uma fonte bacana de divulgação para desenhistas brasileiros e uma boa maneira de penetração dos quadrinhos na grande mídia."

No momento, um dos sites que mais divulgam quadrinhos independentes brasileiros é o Mushi–San Comics, que publica histórias de fanzineiros de todo o país e possui um fórum bem movimentado de roteiristas e desenhistas. ➤



A ZN Editora está republicando seus principais mangás e lançando histórias inéditas na Internet pelo site OhaYO! (www.ohayo.com.br), hospedado pelo UOL e editado em parceria com o T2 Estúdio, desde 2004. No site já foi possível conferir os dois primeiros números do mangá L.D., e atualmente está sendo publicado o Almanaque OhaYO!, com histórias de edições únicas e completas.

L.D. – Uma história de amor brasileira com traços japoneses

"L.D." é uma história criada em 2004 pelo empresário Takashi Tiksawa, que ganhou vida com os traços da desenhista Luciana Rodrigues. Livremente inspirada em fatos reais, ela conta de uma maneira simples a vida de dois jovens e seus dilemas afetivos e amorosos.

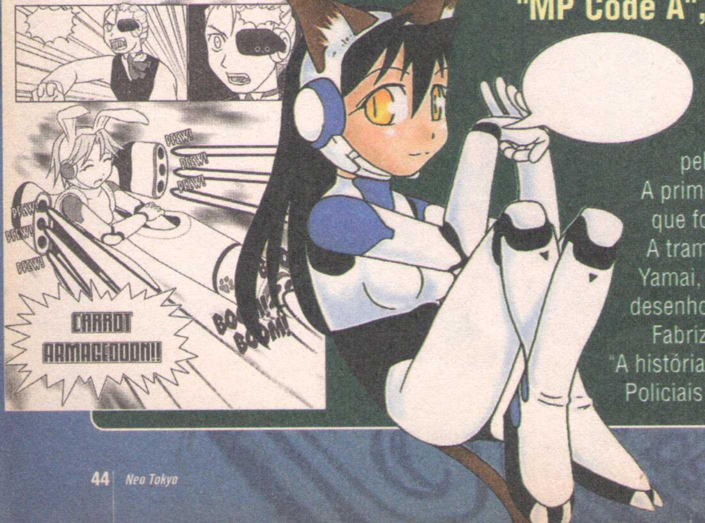
O mangá teve suas duas primeira partes compiladas em uma única história na edição número um do Almanaque Sugoi!, lançado pela ZN Editora, em julho de 2004. Agora, mais de dois anos depois, a história está sendo publicada em sua versão original pelo site OhaYO!.

Na história, Diogo Martins é um jovem de 16 anos. Estuda para o vestibular, procura emprego, é fã de animês. Mora em São Paulo, com a sua mãe e sua irmã. Uma rotina comum que podia ser a de qualquer garoto.

Tudo na vida de Diogo passa por uma mudança em um encontro inusitado que ocorre em uma das esquinas da Liberdade, bairro oriental de São Paulo. Um "choque" com uma garota misteriosa vai virar a vida de Diogo de pernas pro ar. De um dia para o outro, o menino "nerd" que todos desprezavam, vira uma celebridade e nada mais, nada menos, que namorado da maior estrela atual da música pop brasileira, Larissa.

Luciana Rodrigues estreou como desenhista profissional em 2002, com o mangá "Colibri", dentro da revista Talentos do Mangá (Editora Escala). A estréia ocorreu após ser descoberta pela jornalista Eddie Van Feu em um evento de São Paulo. Mas a realização profissional veio com "L.D." e hoje Luciana é a desenhista da maioria das mascotes dos eventos da empresa Yamato Comunicações e Eventos, desenhando os personagens das convenções Anime Dreams, Anime Party, Animinas, Oscar da Dublagem, Anime Fantasy, entre outros.

Sobre "L.D.", a desenhista só guarda boas recordações "O Takashi já tinha a idéia em mente e estava esperando o traço perfeito aparecer, perfeito pra todo mundo menos pra mim (risos). Já nos conhecíamos há bastante tempo e ele vinha acompanhando meu trabalho se desenvolvendo, até que me convidou pra dar vida aos personagens que idealizou. Nossa forma de trabalho é bem legal. Numa simples reunião ele joga a idéia do capítulo, em casa faço o layout e textos e depois ele revisa. Se aprovado, eu começo a produzir. Não tem nada de complicado. A gente definiu melhor os personagens quando terminamos o primeiro capítulo. É uma história cativante, de amores impossíveis."

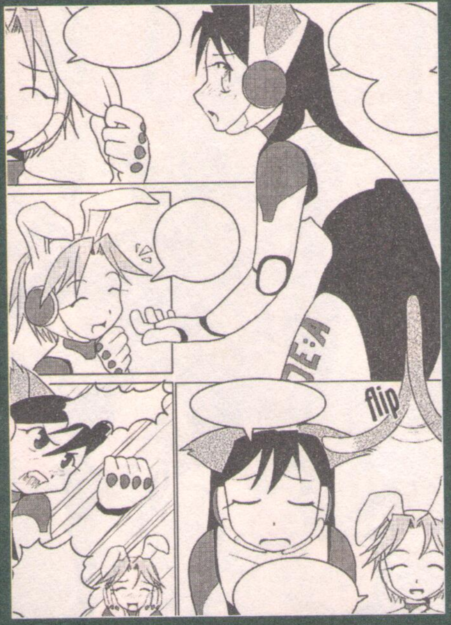

PFEW!
PFEW!
PFEW!
PFEW!
PFEW!
PFEW!
CARROT ARMAGEDDON!!
BOOM!! BOOM!

"MP Code A", "Thanatos" e "Crônicas Bizarras dos Injusticeiros"

Até o momento, três histórias estão previstas para serem publicadas na web pelo título Almanaque OhaYO!. A primeira delas foi "MP Code A", que foi ao ar no mês de novembro. A trama é assinada por Fabrizio Yamai, que também cuida dos desenhos do mangá.

Fabrizio explica seu novo trabalho: "A história de 'MP Code A' ("Meninas Policiais de Colante e Orelha de Animais') foi produzida para ser publicada num fanzine. Como o limite de páginas era rígido e só tinha 10 páginas para cada artista, tive que bolar uma história que não fosse complexa e que mesmo fechada em tão poucas páginas, pudesse transmitir o carisma dos personagens e entreter o leitor. Como o próprio subtítulo da história sugere (uma história clichê e sem sentido como você nunca viu), ela foi montada juntando situações comuns de muitos mangás e filmes da atualidade.

Em janeiro, foi a vez de "Thanatos", história com roteiro assinado por César Góis e desenhos de Diogo Saito e "Crônicas Bizarras dos Injusticeiros", mangá com roteiro e desenhos de Will Oliveira. Will é um dos mais conhecidos fanzineiros do país e vendeu várias edições de seu último trabalho "Alex In Woonderland" em feiras, como o Fanzinecon e o Fanzine Expo. Recentemente, o fanzine também foi destaque na revista Anime>DO. Conhecido por seus trabalhos no estilo Yaoi, ele nos apresenta uma trama recheada de ação. O fanzine de Will já ganha o leitor de cara pelo preço (só um real), de resto, a história é criativa, o traço sensacional.



"deviantART" – O futuro das ilustrações na web

O deviantART (www.deviantart.com) é a mais popular comunidade artística virtual. Ela foi criada em 2000, por Scott Jarkoff e Matthew Stephens, e hoje em dia é uma empresa grande e internacional. O deviantART existe para que seus milhares de usuários possam compartilhar e divulgar suas obras, possuindo, hoje em dia, 1,5 milhão de pessoas cadastradas, e um database com mais de 22 milhões de contribuições.

Dentro do portal você pode ter as suas obras publicadas, catalogadas em uma galeria virtual, além de poder ser comentadas e criticadas por outros usuários. Você poderá criar amigos, grupos, e ainda desfrutar de outros caprichos - um 'journal', mensagens diárias sobre atualizações e novos comentários nos seus trabalhos, e ainda manter seus deviants preferidos sob vigilância, para não perder nenhuma de suas novas obras de arte!

É possível, ainda, comercializar os seus trabalhos! Existem repartições específicas dentro do site para que você venda as chamadas "prints" - reproduções gráficas das obras.

O desenhista Ulisses Perez, que iniciou sua carreira desenhando uma sátira de "Sailor Moon" para a revista Hyper Comics, é um dos usuários do sistema. No site é possível encontrar vários dos trabalhos do artista, que anda meio sumido do mercado editorial. "Atualmente, faço trabalhos publicitários", declarou Ulisses em entrevista para o site do Anime Friends (www.animefriends.com.br).

SERVIÇO:
Cursos de mangá

AreaE - Matriz Liberdade
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade
São Paulo - SP - Fone: (11) 3207-7624

AreaE - Filial Rudge Ramos
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos
S. Bernardo do Campo - SP
Fone: (11) 4368-9173

Sobre o autor: David Denis Lobão é jornalista, assessor de imprensa e coordenador geral dos eventos Anime Friends, Anime Family e Anime Dreams. David assina todo mês a seção de cosplay da revista Neo Tokyo.

Matéria escrita com a colaboração dos redatores Caio de Souza e Danilo Saraiva, além da valiosa ajuda do professor Fabrizio Yamai, que gentilmente cedeu várias entrevistas que realizou ao longo dos últimos anos com diversos desenhistas brasileiros. ***Imagens e fotos:*** *Arquivo Yamato Comunicações e Eventos.*

Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...

Na loja virtual da **Comix** você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!

COMIX
Panini Comics
Mythos Editora
Conrad Editora
Opera Graphica Editora
animanga
JBC
Editora Escala

www.comix.com.br

Superando Limites!

Quando todos acharam que o Anime Dreams já havia chegado ao seu limite, o evento supera sua marca e é, mais uma vez, sucesso de público!

Por Junior Fonseca

Como sempre, o mês de Janeiro é a data reservada para os fãs de animês e mangás aproveitarem o Evento dos Sonhos, apelido carinhoso do Anime Dreams, organizado pela Yamato Comunicação e Eventos, a mesma empresa responsável pelo Anime Friends.

O evento foi um sucesso, mas teve de enfrentar uma dificuldade inesperada: um pouco menos de um mês antes de sua realização, a organização teve de alterar o local em que seria realizado o Anime Dreams. Trabalhando de forma rápida, logo o evento estava de casa nova: a Universidade Cruzeiro do Sul - Campus Anália Franco, local conhecido e bem visto pelos fãs por seu amplo espaço arborizado, salas confortáveis e outras grandes áreas. Realizado entre os dias 25 e 28 de Fevereiro, aproveitando o feriado de aniversário da cidade de São Paulo, só no primeiro dia, até às 11h00 da manhã, cerca de três mil pessoas já haviam comparecido, e manteve uma média altíssima de público até o final, totalizando 35.100 pessoas (entre pagantes na porta, ingressos antecipados, caravanas, pessoas que trabalharam no evento e cortesias/VIPs).

Muitas atividades...

O Anime Dreams trouxe tudo aquilo que já virou padrão nos grandes acontecimentos, estandes dos mais variados tipos mostrando uma infinidade de produtos ligados a animês, mangás e afins. Eram DVDs, camisas, brinquedos, bandanas de Naruto, pelúcias, artigos para cosplayers e qualquer outra coisa que se possa imaginar relacionada a animês.

Por parte das atrações, a lista é enorme. Dezenas de salas de exibições organizadas por clubes, fóruns e sites, além de salas temáticas especiais como a de Chaves. O destaque foi mesmo para as salas Anime Future (espaço temático voltado à magia, ao misticismo e à adivinhação, onde houve além de exibições outras atividades interessantes como mangáteca e leitura de tarot) e Yaoi Connection (que além de exibir séries com essa temática, realizou palestras e exposições).

Para quem curte música, as atrações também não foram poucas. Além dos já tradicionais animekê, houve shows, apresentações de banda e uma novidade, a presença foi o B.P.P.D.A. (Brazilian ParaPara Dance Association), ParaPara é o nome de uma dança originária do Japão, nela você acompanha o ritmo da música com os pés e faz movimentos com as mãos, é semelhante a 'disco'. É muito engraçado.

Os fãs de cultura japonesa no geral puderam desfrutar de uma árvore que reproduz o Festival das Estrelas (Tanabata Matsuri), e também apresentações diversas relacionadas a artes marciais.

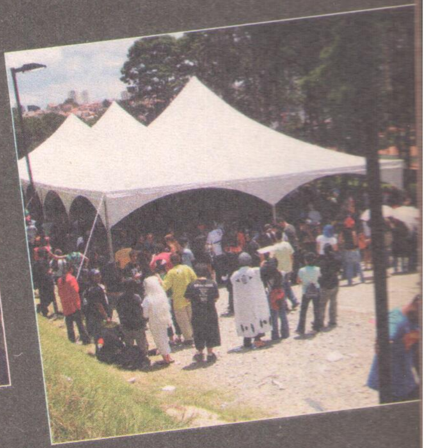
Uma das grandes novidades foram as atrações Dreams Aventure (parede de escalada e cama elástica bungee jump) e Play Paintball (um jogo de ação que mistura muita adrenalina, estratégia e raciocínio rápido sob pressão).

O Troféu Noeli Santisteban desta vez foi dado a Adriana Pissardini, representando o estado de São Paulo e a Ricardo Juarez, representando o estado do Rio de Janeiro.

A lista de atividades foi extensa, difícil descrever todas aqui, mas podemos citar ainda: Workshop de desenho e de garage kit, Batalha Campal e o Cine Animax – patrocinado pelo canal Animax.

Finalizando

Como deu para perceber, o Anime Dreams foi um evento repleto de novidades, era visível que os visitantes realmente se divertiam enquanto estavam ali, mesmo nos momentos em que o número de pessoas tornava o simples ato de caminhar uma dificuldade. No ano passado já alertamos e neste fica novamente o aviso, o espaço está ficando pequeno, não ficaremos surpresos quando um Anime Friends ou o próprio Anime Dreams forem rea-lizados numa casa maior, num Centro de Exposições. É o mercado de animês e mangás mostrando sua força➤



MEMORIE ANIME
COSPLAY
FOCUS FILMES

Ilustrações

Categoria Preto e Branco
1- Wagner Carvalho "Magrelo" – "Kashmir"
2- Erick Augusto Ferreira – Sem Título
3- Charles Morais Brito – "The Darkness of Angel"

Categoria Livre
1- Gerson Moriyaso Oshiro – "Mãos à obra"
2- Erick Augusto Ferreira – Sem Título
3- Yasmin A.M. Pinto – "Espectro"

Categoria CG
1- Viviane F. Matsukina – "Sailing Day"
2- Yasmin A. M. Pinho – "Liberdade"
3- Camila M. A. Hortêncio – Sem Título

Categoria temática Yaoi
1- Francine de Oliveira Santiago – "Happy Hour"
2- Pâmela de Oliveira – "Pisque e Homunculos"
3- Raquel M. Ferreira – "Elohin Sabbai-ara-neu"

Concursos de Animekê

Grupos e Duplas
1- Caio Corban e Caroline Nina
2- Platero, Adao e Everton kakyo
3- Miyuki, Satomi e Rafaela

Categoria Iniciante
1- Leticia
2- Joyce Minako
3- Bruna Bu-ru-na

Categoria A
1- Thata
2- Desinha
3- Bruna Arashi

Categoria Especial
1- Eduardo Costa
2- Stephanie Claro

Caravana de Karaokê 2007
(Fundação Japão)
Thamires Mizobe
Verônica Saratani Huang
Eduardo Costa

Concursos de Roteiro

Categoria tradicional
1- "Meu único desejo" - Mariana Figueiredo Chiaverini
2- "Anytime" - Ariane Barreto Haagsma
3- "Um tempo com você" - Ariane Barreto Haagsma

Categoria temática Yaoi
1- Pérolas Azuis - Elisa "Lila" Sartori Marques
2- Insônia - Leonardo Gomes Nogueira
3- O Sonho Renasce - Nádia Lise Córdova Lima

TIENDA DEL CHAVO

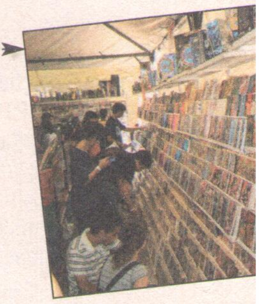
Cosplayers com atenção especial...

Uma das grandes atrações do AD, e que receberam grande atenção por parte da organização foram os Cosplayers, os concursos conseguiram alcançar a marca de 700 inscritos e o nível da competição foi altíssimo. Em futuras edições, entraremos nos detalhes desses concursos.

Para os que curtem games...

Dentro do AD é realizado um mini-evento chamado Press Start, que reúne os gamemaníacos de plantão. Além do popular Free Play (onde é possível jogar os principais games de graça) houve a realização de campeonatos, onde cada visitante podia se cadastrar pagando uma pequena taxa e o vencedor levava para casa uma infinidade de prêmios. As filas para jogar os lançamentos nos consoles da nova geração – PlayStation 3 e Nintendo Wii – foram enormes.

Comix Book Shop



Uma das principais lojas especializadas do país mais uma vez foi uma das grandes atrações dos visitantes sedentos pelas últimas novidades em mangás, card games, brinquedos e outros produtos diversos, como revistas e posters. A grande comodidade de encontrar tudo em um único lugar e ainda comprar artigos da Panini Comics com exclusividade é um grande atrativo para os fãs, tanto que muitos deles, de outros estados do Brasil, vêm para – além de se divertir no evento – dar uma passada na Comix.

Conrad Editora

Sem nenhum lançamento exclusivo, a Conrad marcou presença com seu estande sempre lotado e com atividades paralelas como a exibição de animês e filmes. Durante os quatro dias, leitores aproveitaram as novas edições de suas séries regulares preferidas.

Lumus Editora

LUMUS EDITORA

Podemos dizer que a Lumus completou aniversário no evento, já que na edição anterior, a mesma aproveitou para promover seus dois e até agora únicos títulos. Os quadrinhos coreanos (mawhas) Priest e Planet Blood – que continuam firmes e fortes nas bancas de todo o país. A editora promoveu além de um RPG baseado em seus títulos, workshops e outras atividades extras.

JBC Editora

Negima!
JBC Mangás

Sem dúvida foi o grande destaque do evento. Além de novas edições de seus principais títulos, a editora mais otaku do Brasil preparou um dos títulos mais esperados entre os fãs de todo o Brasil, trata-se da edição mangá de FullMetal Alchemist (cuja série animada é/foi exibida nas emissoras Animax e RedeTV! e que vem sendo lançada em DVD pela Focus Filmes. O estande não ficou vazio nem por um segundo e de acordo com informações não oficiais, as vendas foram acima das expectativas. A editora aproveitou para promover o lançamento de seu novo livro, Técnicas de Mangá Volume 1 - Curso para Principiantes, destinado a fornecer uma base àqueles que se interessam em desenvolver as técnicas de um verdadeiro mangaká.

FULLMETAL ALCHEMIST

Focus Filmes

Uma das empresas que mais apostam em animês em DVD marcou presença no evento com um estande onde era possível comprar as edições avulsas de FullMetal Alchemist e Super Campeões Road to 2002. Além de promoções e sorteios, a empresa realizou uma pesquisa interessante junto ao público, perguntando sobre suas preferências de títulos, extras, valores, entre outras coisas. Confirmando o que o site Anime Pró (www.animepro.com.br) informou em primeira mão, a empresa anunciou seus próximos lançamentos: Hunter x Hunter e Viewtiful Joe.

Fanzineiros de plantão!

Como sempre acontece, os fanzineiros marcaram presença no Fanzine EXPO, foram um total de 58 participantes, uns exibindo um nível quase profissional, enquanto outros mostravam que precisavam estudar bastante, mas no final o que valeu foi a confraternização entre eles e o público. Como nem tudo são flores, fica a crítica para o local que foi reservado a eles: o corredor dava acesso a outra área bem mais requisitada do evento, e ficou meio problemático conseguir parar para apreciar os trabalhos, já que o fluxo de gente passando era enorme.

Entrevista

Novamente, aproveitamos o clima de festa do evento para bater um papo rápido com um dos principais responsáveis pelo evento: David Denis Lobão. Confira:

Neo Tokyo - O Anime Dreams é, conforme você mesmo já disse, seu evento preferido. Com quanto tempo de antecedência você começa a formular os preparativos do evento?

O Anime Dreams é o meu evento favorito porque eu participei do processo de criação dele e porque ele foi desenvolvido com um formato diferenciado das demais convenções de animê e mangá. Foi totalmente bolado em cima de uma lenda, de uma história, é um evento temático de sonhos e misticismo, um assunto que acho muito interessante.

Para ele criamos atrações próprias como o Festival dos Sonhos e o Anime Future que de certa forma interagem com a lenda que foi criada pelo desenhista Fabrizio Yamai para a personagem Dreams, a mascote do evento.

Os preparativos do Anime Dreams começam em média no mês de outubro, assim que terminamos o evento Anime Fantasy (Cosplaycon), mas neste ano tivemos uma desagradável surpresa que fez atrasar algumas coisas e alterar outras. A surpresa foi a mudança de local. Com isto, tudo que planejamos por dois meses teve que ser descartado e recomeçamos do zero, faltando menos de um mês para o Anime Dreams ocorrer.

Corremos contra o tempo e nesta descoberta por novas possibilidades o Dreams ganhou mais um dia e agora o evento começa na quinta-feira. Este dia a mais alterou algumas coisas, possibilitou a criação de outras e creio que o evento só ganhou com as novidades. No final, o que parecia ser algo muito ruim, foi uma abertura de novas portas e possibilidades. ➤

DADINHO
BIS
LACTA
BIS

Concursos de Cosplay

Categoria Tradicional Individual Feminino
1- Pámela Ramirez Labra - Lillymon (Digimon)
2- Andressa "Lilithy" - April (Coyote Ragtime)
3- Ane Karoline - Mana (Malice Mizer)

Categoria Tradicional Individual Masculino
1- Marcos Paulo - Lord Darcia 3º (Wolf's Rain)
2- Marcelo "Vingaard" - Fantasma da Ópera "Masquerade" (O Fantasma da Ópera)
3- Ricardo "Scorpion" - Pyramid Head (Silent Hill)

Categoria Tradicional Grupo
1- Beatriz Midori e Lívia - Myoubi (Alichino)
2- Mariana Callado, Carol Manachan e Thaís "Yuki" - Shinku, Hina Ichiro e Suiginton (Rozen Maiden)
3- Kakarotto, Comanche e Fernanda - Darth Vader, Storm Troper e Oficial Imperial (Star Wars)

Categoria Desfile
1- Marcos Paulo - Lord Darcia 3º (Wolf's Rain)
2- Marcelo "Vingaard" - Fantasma da Ópera "Masquerade" (O Fantasma da Ópera)
3- Thaís "Yuki" - Suigin Tou (Razen Maiden)

Categoria Livre Individual
1- Vinicius "Comanche" - Storm Trooper (Star Wars)
2- Thaís 'Yuki' - Sephiroth (Final Fantasy VII)
3- Andrey Resende Gonçalves - Tétris (Tétris)

Concurso Livre Grupo
1- Lucyana Reimão e Vinicius "Comanche" - Komugi-Chan e Stormtrooper (Crossover)
2- Camila, Isabela e Hugo - Sora, Kairi e Riku (Kingdom Hearts)
3- Jefrey Haiduk e Andreea Loula - Mike e Poiso (Final Fight)

Vaga extra para o Yamato Cosplay Cup, válida para um morador de qualquer região do Brasil
Marcos Paulo (Lord Darcia 3º - Wolf's Rain)

Vaga do evento Anime Dreams para o Yamato Cosplay Cup, válida para moradores do Estado de São Paulo
Gabriel "Hioga de Toalha" (Alphonse Elril - Fullmetal)

Vaga do evento Anime Dreams para a etapa brasileira da WCS
Dupla: Marcos Paulo e Claudia Almeida (Rio de Janeiro – Wolf's Rain)

Vaga Chilena para o Yamato Cosplay Cup Internacional, que será realizado em dezembro de 2007
Pámela Ramirez Labra - Lillymon (Digimon)

Grand Prix - Melhor Cosplayer do Evento Anime Dreams 2007
Marcos Paulo (Lord Darcia 3º - Wolf´s Rain)

NT - Esse ano houve uma dificuldade inesperada em relação ao local, você pode nos contar um pouco sobre isso?

No dia 19 de dezembro, o Colégio Marista Arquidiocesano, que hospedou duas edições do Anime Dreams, nos comunicou que não poderia disponibilizar o seu espaço para a realização do evento de 2007. Tal notícia nos pegou de surpresa, pois estava tudo acertado com o colégio.

No entanto, tivemos que entender e aceitar os motivos alegados pelo colégio, que está sofrendo problemas com os moradores da região, devido ao barulho causado nas suas dependências em época de eventos, até mesmo os da própria instituição. A decisão do colégio de não alugar mais seu espaço para eventos de animê também se deve ao fato de estarem sofrendo um processo jurídico, em virtude de um outro evento de animê realizado no colégio em 2006.

Mas o colégio nos ajudou muito, as telefonistas do Marista informavam ao público a nova data e local; um banner explicando o ocorrido foi colocado no Arquidiocesano e flyers ficaram à disposição do público na secretária. Vale ressaltar ainda, todo o nosso respeito e agradecimento a equipe do Colégio Marista Arquidiocesano que sempre nos atendeu com o maior respeito e carinho, oferecendo sempre todo o apoio que precisamos para a realização das atividades do Anime Dreams em suas dependências.

NT - O evento foi um sucesso de público, a que se deve isso?

De fato, o evento está crescendo de uma maneira que nos surpreende. E a força que mostrou na quinta e sexta-feira mostra que a teoria de que eventos de animê e mangá não atraem público em dias úteis é furada. Mas creio que o fato de termos jogado limpo com o público sobre as razões do adiamento e mudança de local ajudou muito, pois trouxe mais credibilidade ao Anime Dreams.

O saldo final foi bem positivo com 35.100 pessoas. Como esperávamos 25 mil, o número nos surpreendeu. Deixando assim o evento como o segund maior do Brasil e o terceiro maior do cont nente. A maior convenção de animê e mangá das Américas continua sendo o Anime Friends (com 51 mil pessoas), seg do do americano Anime Expo (40.647 presentes). O quarto maior agora é o Otakon (com 32.902 visitantes).

O novo local ajudou muito, também. O público já conhecia a Universidade Cruzeir do Sul e gostou das instalações da faculdade. O modo como os visitantes foram tratados lá também ajudou, a equipe da Unicsul atendeu a todos sem preconceitos com muita simpatia.

NT - O Anime Dreams já é o segundo mai evento do Brasil, daqui a pouco já estar brigando com o próprio Anime Friends, podemos esperar um Ressaca Dreams?

Então, muitos perguntam sobre o Ressaca Dreams e de fato é um assunto qu já gerou muitas reuniões. Como o nome "Ressaca" já é muito ligado na cidade de Sã Paulo ao Anime Friends, e ao final do ano, optamos por criar um novo evento para ser um "pós-Dreams" neste primeiro semestre, ele será sempre realizado no mês de fevereiro ou março, próximo à época do ca naval, quando tradicionalmente voltam as aulas "pra valer". O evento chama-se Anime Party e seu slogan é "Após o Anime Dreams a festa continua".

NT - Quais foram os principais destaques dessa edição?

O evento inovou no quesito adrenalina, queríamos realmente que o público participasse das atrações e assim foram uma novidade o paintball, a parede de escalada e a cama elástica. Além disto, a maior parte das atividades trouxe alguma alteração. No cosplay tivemos eliminatória da WCS e do YCC, além de uma forte competição no Circuito Cosplay. No Animekê, a grande inovação foi concurso de duplas ou grupos na quinta-feir

Mas sem dúvida a atividade que me deixou mais feliz e me deu mais prazer foi a homenagem que fizemos para a dubladora Adriana Pissardini pelo seu trabalho como a Clover de "Três Espiãs Demais" e a Cammy de "Street Fighter II V". Ela é uma pessoa muito simpática que cativou muito a organização do evento e o público, foi um prazer dar o quarto troféu Anime Dreams de dublagem pra ela pelo conjunto de sua obra e sua importância para a dublagem brasileira. Ela merece. NT

CENTER
anime club

Muito mais qualidade você encontra aqui!

Animes . Bonecos . Live-Actions

CENTER anime club
1
CENTER anime club
ULTRAMAN NEOS
1
CENTER anime club
BLEACH
3
CENTER anime club
ONE PIECE

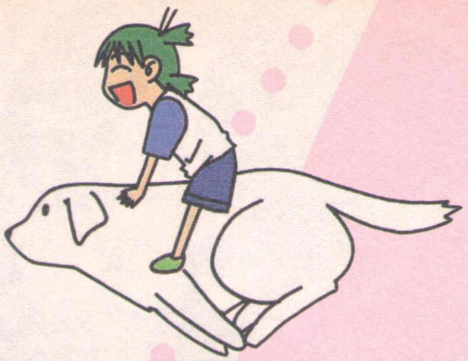
Por e-mail fornecemos nossa lista de Títulos!
centeranimeclub@hotmail.com

Chaveiros
e muito mais...

(11)3675-5202

Rua Trajano, 64 Loja 13 Lapa - São Paulo - SP

BLSTUDIO - Barbara Linhares



Garotas para Gu

Será que o simples dia-a-dia de um grupo de garotas do colegial pode render uma boa história? Azumanga Daioh prova que sim, em quatro volumes de mangá, ou 26 capítulos de animê, você tem uma experiência única.

Por Valéria Fernandes

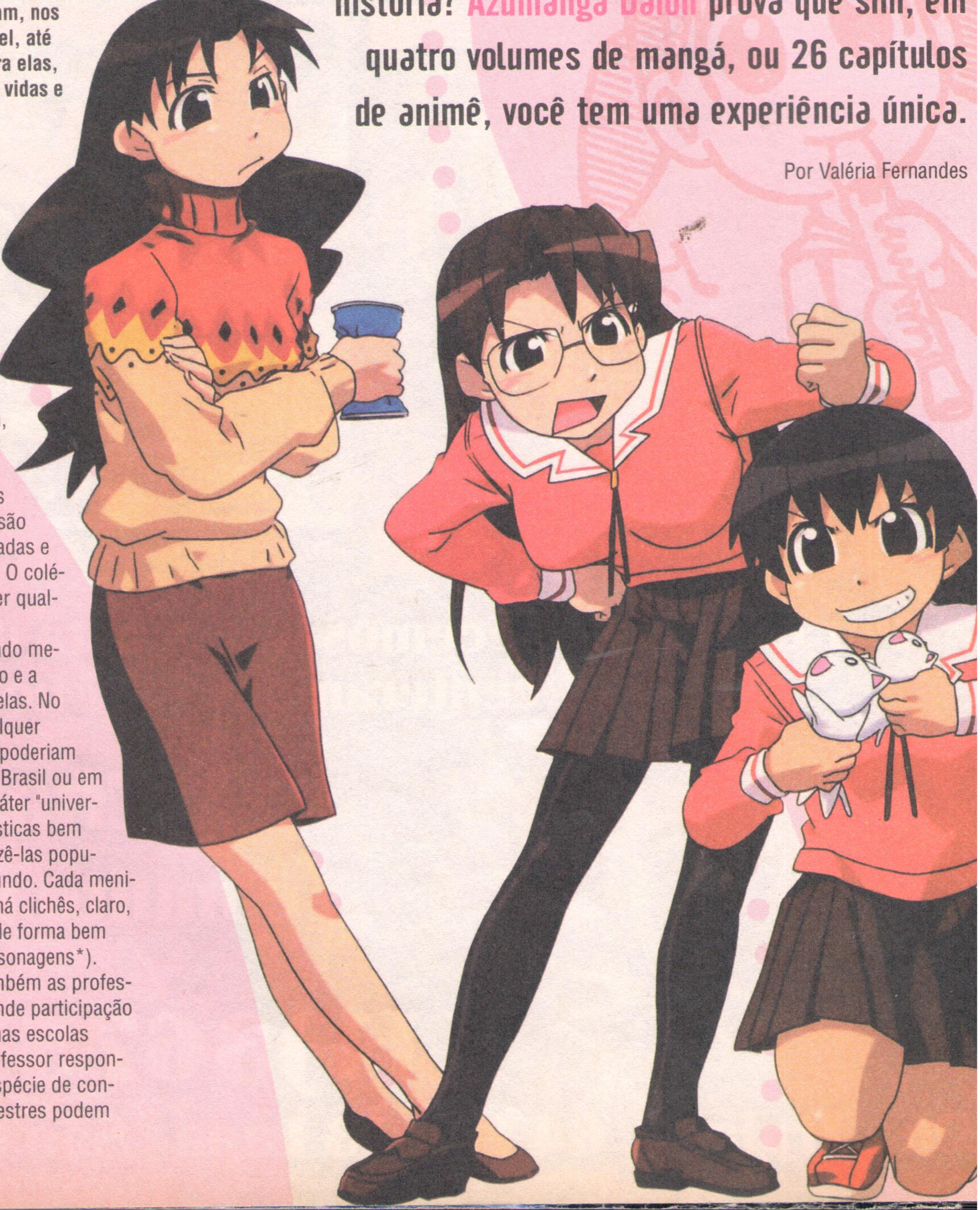
Sem usar magia ou supergolpes, sem que tenham que salvar o mundo a cada novo episódio, sem bugigangas mágicas para vender brinquedos ou a necessidade de um "amor para toda a vida", as meninas de Azumanga Daioh nos cativam, nos fazem rir e, se você for sensível, até chorar. Afinal, pelo menos para elas, são os melhores anos de suas vidas e é preciso fazer valer a pena!

HISTÓRIAS COMUNS COM UMA PITADA DE FANTASIA

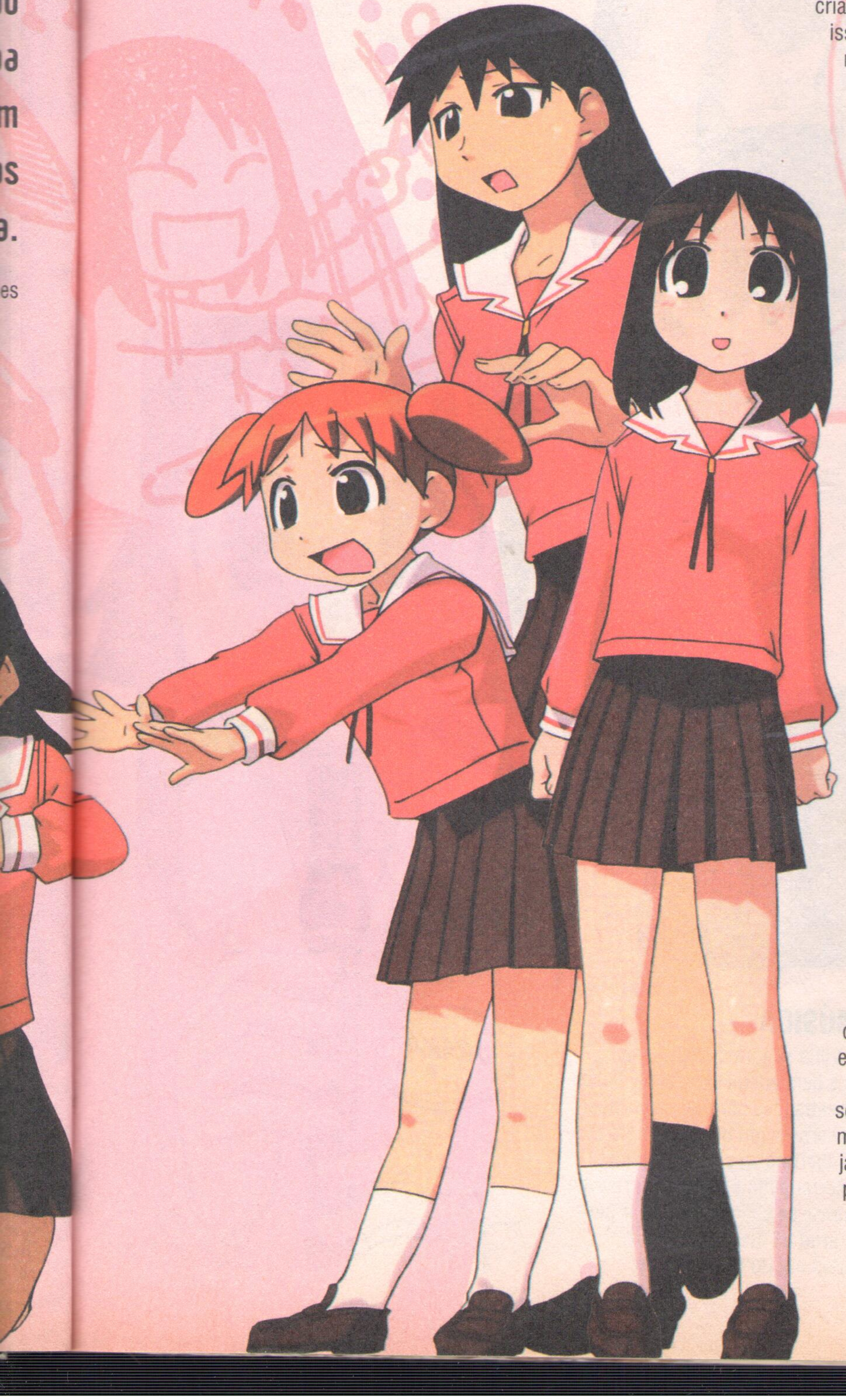
A série, em sua versão mangá ou animê, segue a vida de um grupo de garotas durante os 3 anos do colegial, que tem a mesma duração do brasileiro. É mostrado como se conhecem, a personalidade de cada uma é revelada em um ritmo adequado a cada uma delas, suas preocupações e alegrias nos são oferecidas junto com boas piadas e algumas situações nonsense. O colégio não tem nome, poderia ser qualquer escola japonesa.

Conforme vão se conhecendo melhor, a solidariedade, o respeito e a amizade vão crescendo entre elas. No fim das contas, são como qualquer grupo de amigas de colégio e poderiam ser encontradas no Japão, no Brasil ou em qualquer lugar. Talvez este caráter "universal", junto com suas características bem japonesas, tenha ajudado a fazê-las populares em vários lugares do mundo. Cada menina tem um jeitinho todo seu, há clichês, claro, mas o autor brinca com eles de forma bem criativa (*vide a parte das personagens*).

Além das meninas, há também as professoras que acabam tendo grande participação nos acontecimentos. Como nas escolas japonesas há sempre um professor responsável por uma turma, uma espécie de conselheiro ou supervisor, os mestres podem



uardar no Coração



criar grande intimidade com um grupo de alunos e alunas. Por isso mesmo, elas sempre aparecem e, diga-se de passagem, nem sempre de forma muito digna.

Já os pais, só são citados, outros colegas, meninos ou meninas, são meros figurantes, e namorados não existem. A série neste aspecto é tão ou mais feminina em seu elenco do que Maria-sama Ga Miteru. Em Azumanga Daioh, não há fanservices exagerados. A aparência kawaii também fez com que se produzisse uma quantidade imensa de garage kits e outras figuras colecionáveis de Azumanga Daioh. Quando a série estava em alta, era possível encontrar Sakaki, Chiyo, Osaka e as outras meninas em várias poses e formatos diferentes.

QUANDO AS TIRINHAS GANHAM VIDA

Azumanga Daioh foi um dos animês mais divertidos que já assisti, cada episódio tinha seu encanto, seu humor e até seu drama. Quando comecei a assistir não esperava tanto de um animê que se centra nas situações banais do dia-a-dia. Sim, os japoneses conseguem fazer mágica quando estão inspirados.

É preciso dizer, no entanto, que Azumanga Daioh é um animê atípico, mesmo trabalhando com alguns clichês bem conhecidos. Sua fonte de inspiração não foi um mangá como normalmente pensamos aqui no Brasil, isto é, capítulos publicados em uma coletânea que depois são reunidos em volumes e publicados. Azumanga Daioh surgiu como tirinhas, aqueles quadrinhos que contêm em média quatro quadros tão comuns em nossos jornais, como Snoopy (Peanuts), Mafalda, Over Man ou Níquel Náusea.

O nome da série é a junção de duas palavras: Azuma, que vem do nome do criador da série, Kiyohiko Azuma, e Daioh de Comic Dengeki Daioh, a revista seinen na qual as tirinhas foram publicadas entre fevereiro de 1999 e junho de 2002. Cada episódio da série de TV foi resultado da junção de cinco dessas tirinhas. Assim, 130 tirinhas ganharam vida em 26 episódios de mangá.

O autor de Azumanga Daioh hoje faz sucesso com outra série, chamada Yotsubato! A cada novo volume seu novo mangá sempre está entre as mais vendidas dos rankings japoneses e corre o risco de virar anime, também. Yotsuba, a protagonista, parece muito fisicamente com Chiyo-chan, só que com cabelo verde. O mangá de Yotsubato! já foi licenciado em vários países, seguindo o mesmo percurso de Azumanga Daioh.

ANIMÊ, MOVIE: SUCESSO!

Azumanga Daioh foi um dos grandes sucessos de 2002 no Japão, tendo sido exibida entre os meses de abril e setembro. A série apareceu diariamente na programação em pequenos episódios de cinco minutos, que todos juntos formavam um episódio completo de 25 minutos, no final de semana. Assim, manteve-se o espírito das tirinhas, com algumas mudanças e adaptações necessárias, e não houve afastamento daquilo que as pessoas esperam de um animê.

A qualidade de animação da série é muito boa e o character design é bonito e estável. A depender do gosto de cada pessoa, é possível eleger um conjunto de melhores episódios e como acompanhamos três anos da vida das personagens, temos a repetição de eventos, como as férias de verão, os festivais culturais e atléticos. Há também momentos únicos, como, por exemplo, a viagem de fim de curso, o vestibular, a formatura. Tudo isso dá sabor à série.

Houve também um movie de Azumanga Daioh, feito em 2001 e contando com 5 minutos. Era uma espécie de aperitivo, uma propaganda da série exibida nos cinemas japoneses antes dos movies Slayers Premium e Di Gi Charat: A Trip to the Planet, e como abertura para Sakura Wars: The Movie. Além deste filme, foi produzido outro menor ainda, chamado Azumanga Web Daioh, disponível por algum tempo na página oficial da série.

A série foi muito bem recebida no Japão e personagens como a distraída e sonhadora Osaka, se tornaram muito populares. Para se ter uma idéia, quatro das personagens de Azumanga Daioh foram incluídas entre as 100 personagens femininas mais amadas de 2002, segundo a revista Newtype, uma das mais importantes do Japão. Osaka, a mais popular, ficou em 7º, Chiyo em 11º, Sakaki em 21º e Yomi em 78º. Por conta disso, Azumanga Daioh ficou em segundo lugar no ranking das séries mais populares de 2002.

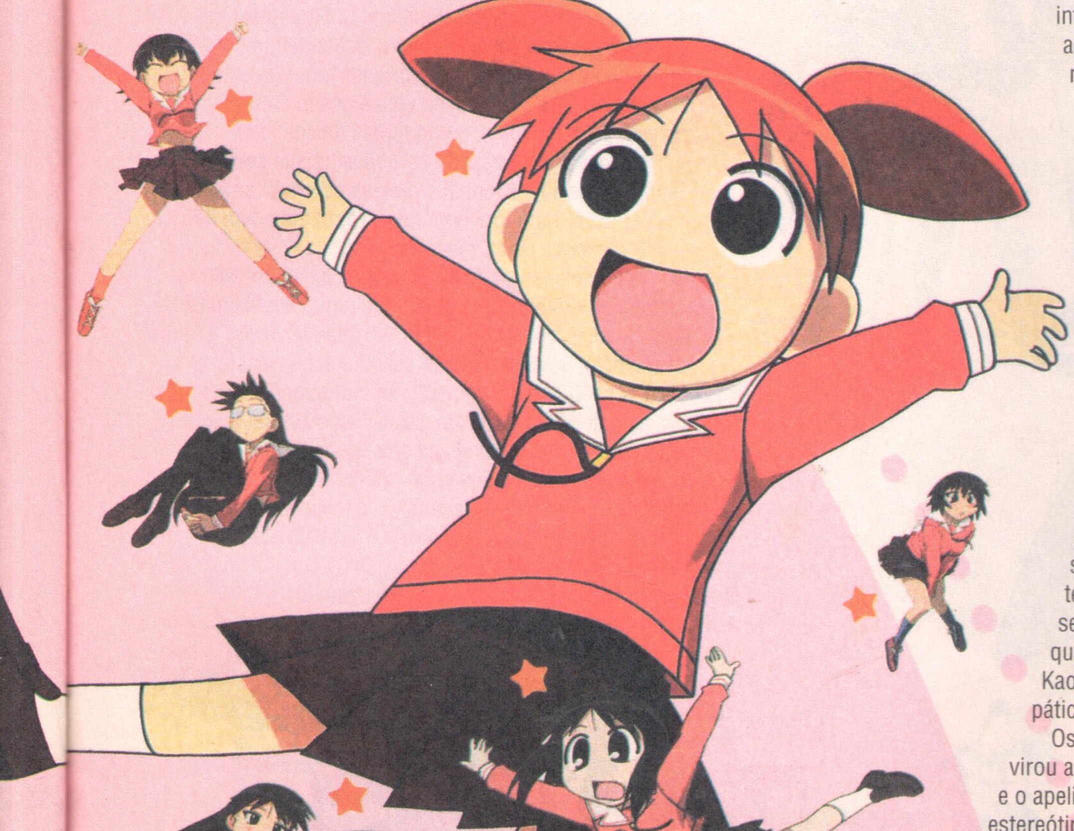
Em 2003, chegou a circular o boato de que um dorama seria feito. Uma foto com as supostas atrizes escolhidas para os papéis das meninas foi repassada em algumas listas e fóruns. As garotas eram realmente parecidas e os fãs ficaram muito ansiosos, mas era tudo rebate falso, infelizmente.

A MÚSICA

A trilha sonora de Azumanga Daioh é bem adequada à série, desde as orquestrações cômicas, até a abertura e encerramento que são muito simpáticas. A abertura se chama Soramimi Cake e o encerramento é Rapsberry Heaven. A música do movie se chama Sarabai. A performance ficou a cargo da dupla Oranges & Lemons, formada por Masumi Ito e Yoko Ueno.

AZUMANGA PARA VIDEO GAME

Houve três jogos de videogame de Azumanga Daioh. O jogo para PlayStation se chama Azumanga Donjyara Daioh e um quebra-cabeças inspirado no mahjong. Para Game Boy Advance foi lançado o jogo Azumanga Daioh Advance, também para fliperama, ao estilo Puzzle Bobble, usando personagens da série. Como não sou especialista em jogos e nunca joguei nenhum deles, fica difícil descrever como funcionam, mas se você é fã de Azumanga Daioh e de jogos eletrônicos pode pegar os nomes e ir à caça.



UM ELENCO BEM AFINADO

Preciso falar um pouquinho das personagens, até para que se entenda o que chamei de clichês. Esta palavra significa estereótipo, lugar-comum, aquelas características que se repetem e que podem comprometer a qualidade de uma série. Assim, temos a menininha bonitinha e com voz fina e chata, a garota inteligente de óculos, a menina desligada, e por aí vai. Azumanga não exclui os clichês, simplesmente os utiliza a seu favor. Quer ver?

AS FAVORITAS DOS JAPONESES

A personagem que mais se destaca na série é Chiyo-chan, menininha rica e superdotada de 10 anos que acaba sendo mandada para o colegial. Chiyo é uma criança, sente falta das meninas de sua idade, e fica no impasse, pois quer ser tratada como as colegas adolescentes e, ao mesmo tempo, fazer coisas que as pessoas de sua idade fazem. Há um excelente episódio mostrando isso. Seu amadurecimento intelectual e bom senso fazem com que seja admirada, só que é sendo a mais kawai ela é muito paparicada. Chiyo não gosta disso e se aborrece, pois queria ser tratada como as demais. Chiyo é a melhor aluna da escola.

Personagem que passa pela situação inversa de Chiyo é Sakaki. Menina alta e atlética, com um belo corpo e um grande busto. Todos montam a imagem de que ela é superadulta e até mesmo violenta. Sakaki, no entanto, é muito tímida, insegura e uma excelente aluna. Só que a menina adora coisas fofinhas, e queria mesmo trocar de lugar com Chiyo.

O sonho da menina, que depois confessa querer ser veterinária, é poder ter um gato ou mesmo um animal de estimação qualquer, mas sua mãe é alérgica; para piorar, sempre que vai brincar com os gatinhos na rua acaba sendo mordida por eles para sua grande tristeza. As meninas a consideram "cool" e acaba sendo ídolo e objeto de paixão de algumas delas que lhe dedicam intenso akogare, especialmente Kaorin. Sakaki é uma das personagens mais simpáticas da série.

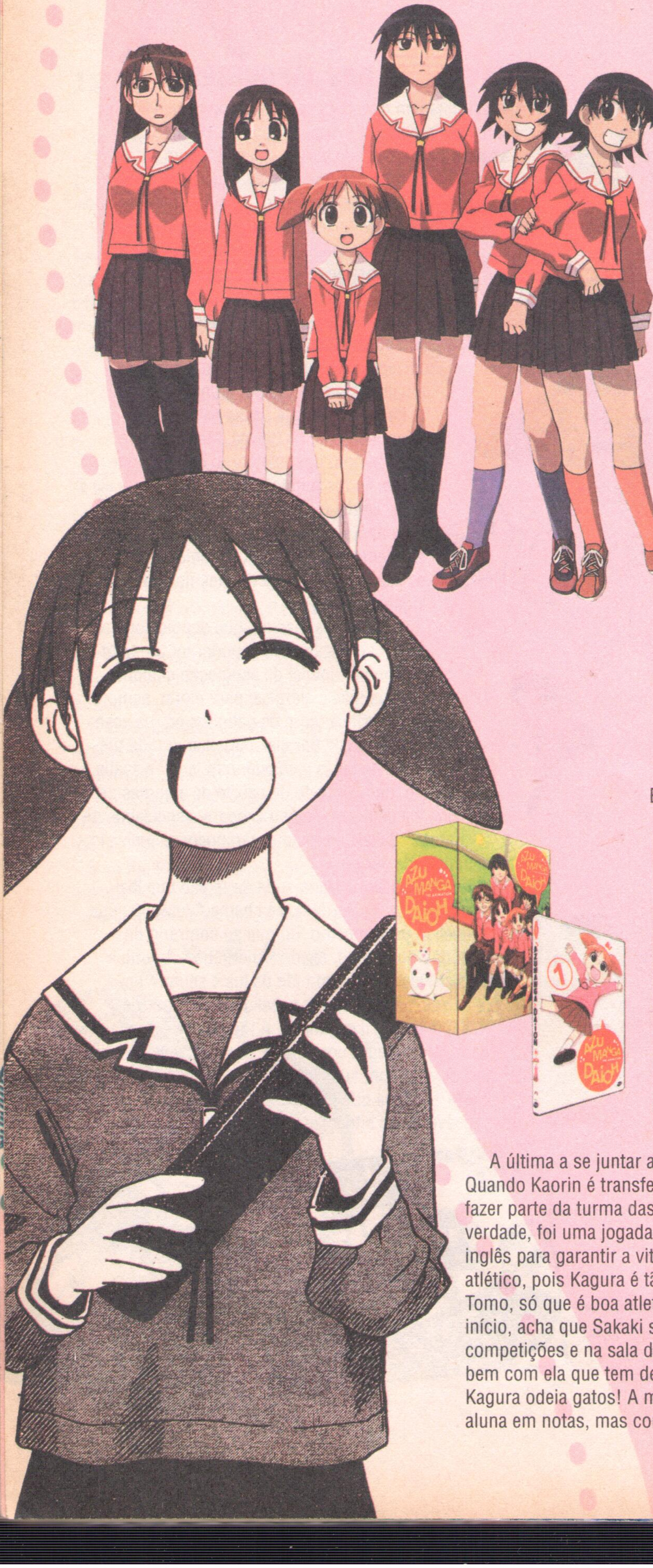
Osaka, a aluna transferida da região que lhe virou apelido. Na verdade, se chama Ayumu Kasuga, e o apelido pega mesmo. Só que ao contrário do estereótipo do osakan, falador, energético, Ayumu é lenta, distraída, vive no mundo da lua e sempre tira notas baixas. Ela parece ver a realidade com outros olhos, e é muito fácil enganá-la. A menina vive sonhando acordada, em especial com Chiyo, que nos seus delírios é capaz de voar com suas "chiquinhas" mágicas, ou com a criatura estranha que crê ser o pai da menina. Osaka é responsável pelas situações mais surreais da série.

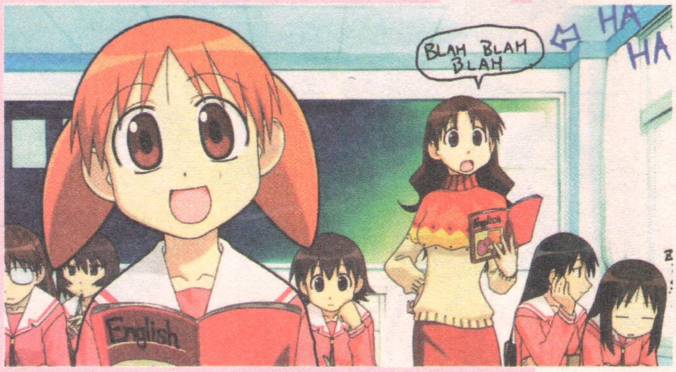
O RESTO DA TURMA

O grupo poderia estar completo, mas o autor nos ofereceu outras meninas para compor o elenco. Elas são tão importantes quanto as outras três, só que menos populares entre os fãs da série.

Yomi, a quarta personagem mais popular da série, é a típica menina de óculos, ou seja, ela é séria e ponderada, a intelectual do grupo. Yomi é muito estressada com duas questões: as notas e o peso. A garota só não consegue ser melhor aluna que Chiyo, que afinal é um prodígio, mas por nervosismo acaba tendo dificuldades no vestibular para a alegria de Tomo, que adora humilhá-la. Seu "outro" problema é usado como fonte de piadas, pois a menina, como tantas de sua idade, vive com a consciência pesada porque acha que comeu demais, que engordou, que precisa se exercitar para perder peso. Paranóia pura, mas Tomo, de novo, não perde a chance de atazanar a amiga.

A personagem mais mala-sem-alça da série é Tomo, menina hiperativa e que gosta de pregar peças em Chiyo e Osaka – aliás, foi ela quem criou o apelido. Tomo é muito competitiva, mas geralmente escolhe o alvo errado e nunca consegue o desempenho brilhante que almeja. Outra característica de Tomo é que ela só estuda quando quer e adora encher a paciência de sua melhor amiga, Yomi, que a atura desde que eram crianças. Aliás, Tomo é tão chata que uma das minhas poucas "decepções" com a série é que ninguém deu uma lição nela, porque a praga bem que merecia um castigo. Não sei o que os japoneses viram em Tomo, mas a série seria melhor sem... Err... Falei demais! Continuando!





A última a se juntar ao grupo é Kagura. Quando Kaorin é transferida de sala, ela vem fazer parte da turma das protagonistas. Na verdade, foi uma jogada da professora de inglês para garantir a vitória no festival atlético, pois Kagura é tão energética quanto Tomo, só que é boa atleta de verdade. No início, acha que Sakaki será sua rival nas competições e na sala de aula, mas não é bem com ela que tem de se preocupar. Ah, Kagura odeia gatos! A menina, não é boa aluna em notas, mas consegue uma bolsa de esportes e vai para a universidade. Falei em Kaorin várias vezes, no entanto, ela não é uma das personagens principais. Aliás, longe disso! Kaorin fica na situação de coadjuvante a série inteira e em alguns momentos aparece muito pouco. Apaixonada por Sakaki, e bem delicadinha, era da mesma turma que as protagonistas, mas por chamar a atenção do professor "pedófilo" da escola, acaba sendo transferida para a turma sob sua supervisão, o que lhe causa verdadeiro desespero.

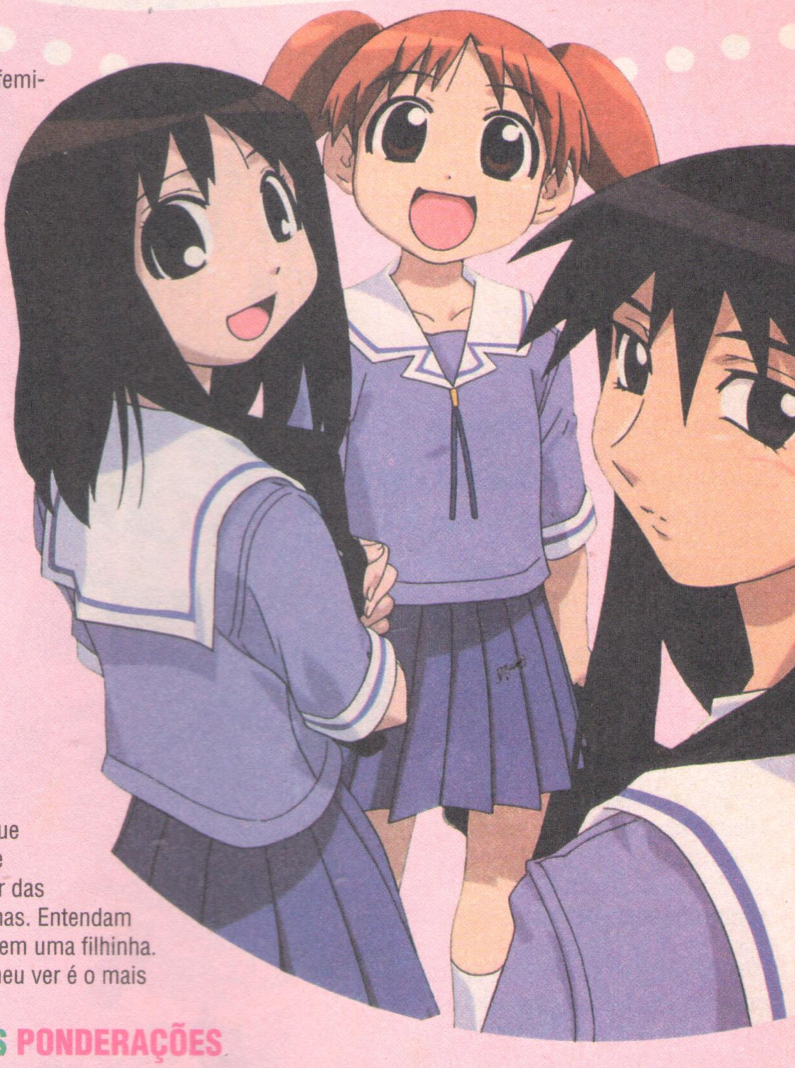
PROFESSORAS E PROFESSOR

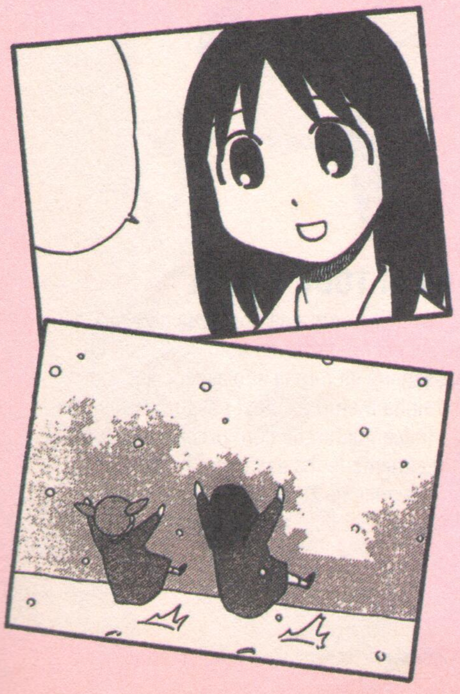
Há três professores que aparecem na série. Como o elenco feminino é o centro das atenções, são as duas professoras que se destacam. É interessante, pois as professoras são os adultos mais recorrentes da série. Suas personalidades são tão convincentes quanto as das meninas, elas têm vida própria e são muito importantes em certos momentos da série.

A professora de inglês, Yukari, é a conselheira da turma das meninas, sendo responsável pela sua orientação, ou melhor dizendo, por sua desorientação. Yukari não é má pessoa, mas é totalmente desequilibrada e imatura. Alguns alunos sabem mais inglês que ela, e, claro, a reação de Yukari quando confrontada com sua incompetência é imprevisível. Todo mundo já teve algum professor ou professora com este perfil, não é mesmo? É a segunda mala-sem-alça da série, só perde para a Tomo.

Yukari vive enchendo o saco com sua melhor amiga, a professora Kurosawa Minamo, ou Nyamo como Yukari gosta de chamar, que leciona educação física. As duas se conhecem desde há muito tempo, lembrando um pouco a relação entre Tomo e Yomi. Extremamente equilibrada e responsável é a favorita das meninas e sempre tem um bom conselho para dar. Sempre atazanada por Yukari, que compete com ela por tudo desde a infância, às vezes acaba perdendo a paciência.

Para fechar o grupo temos o Professor Himura, um sujeito que vive babando em cima das meninas, espiando-as, e persegue descaradamente primeiro Kagura, depois, quando esta muda de turma, alveja Kaorin. O sujeito diz em um episódio, para o terror das meninas, que só se tornou professor porque "gosta" de garotinhas. Entendam como quiserem. É casado com uma mulher gentil e delicada e tem uma filhinha. Talvez ele pareça um personagem cômico para alguns; mas a meu ver é o mais desagradável da série.





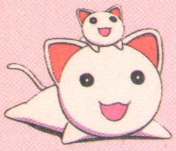
ALGUMAS PONDERAÇÕES

Azumanga Daioh é uma comédia nonsense e como tal precisa ser vista. Tirando os momentos em que Tomo e a professora de inglês protagonizam a ação por muito tempo e a falta de crítica à pedofilia do Professor Himura, pois a coisa deve ser tão comum no Japão que parece algo banal, tudo se encaixa maravilhosamente bem. O humor é genuíno e algumas situações chegam mesmo a emocionar como os dramas de Yomi com o vestibular e o de Sakaki com a rejeição dos gatos. Eu diria que Azumanga Daioh é uma dramédia, muito mais que uma comédia pura.

Se tivesse que eleger os pontos altos da série, seriam: a formatura das meninas que quase me fez chorar, os episódios das férias de verão e os festivais atléticos. Um momento muito engraçado foi o de Chiyo-chan, quando um calouro pergunta o que uma garotinha de sua idade está fazendo no colégio.

Um dos pontos que realmente podem prejudicar a compreensão da ação em Azumanga Daioh é o humor muito japonês. Não sei como o mangá foi traduzido e adaptado nos EUA e nos outros países, mas deve ser uma dura tarefa para os tradutores. E o mesmo vale para o animê. Há situações descritas, piadas que exigem um conhecimento da cultura japonesa que muitas pessoas não têm. E estou falando por mim mesma.

Eu até defenderia a publicação de Azumanga Daioh no Brasil, mas tenho medo que uma tradução capenga fizesse com que o humor se perdesse, fora, claro que algumas piadas precisariam de notas explicativas. Acho as notas muito válidas, mas sei que tem gente que tem horror a esse tipo de coisa. E humor com nota de rodapé para te explicar porque você deveria estar rindo e não está, pode não ser legal. Já a série animada provavelmente seria de mais fácil digestão.



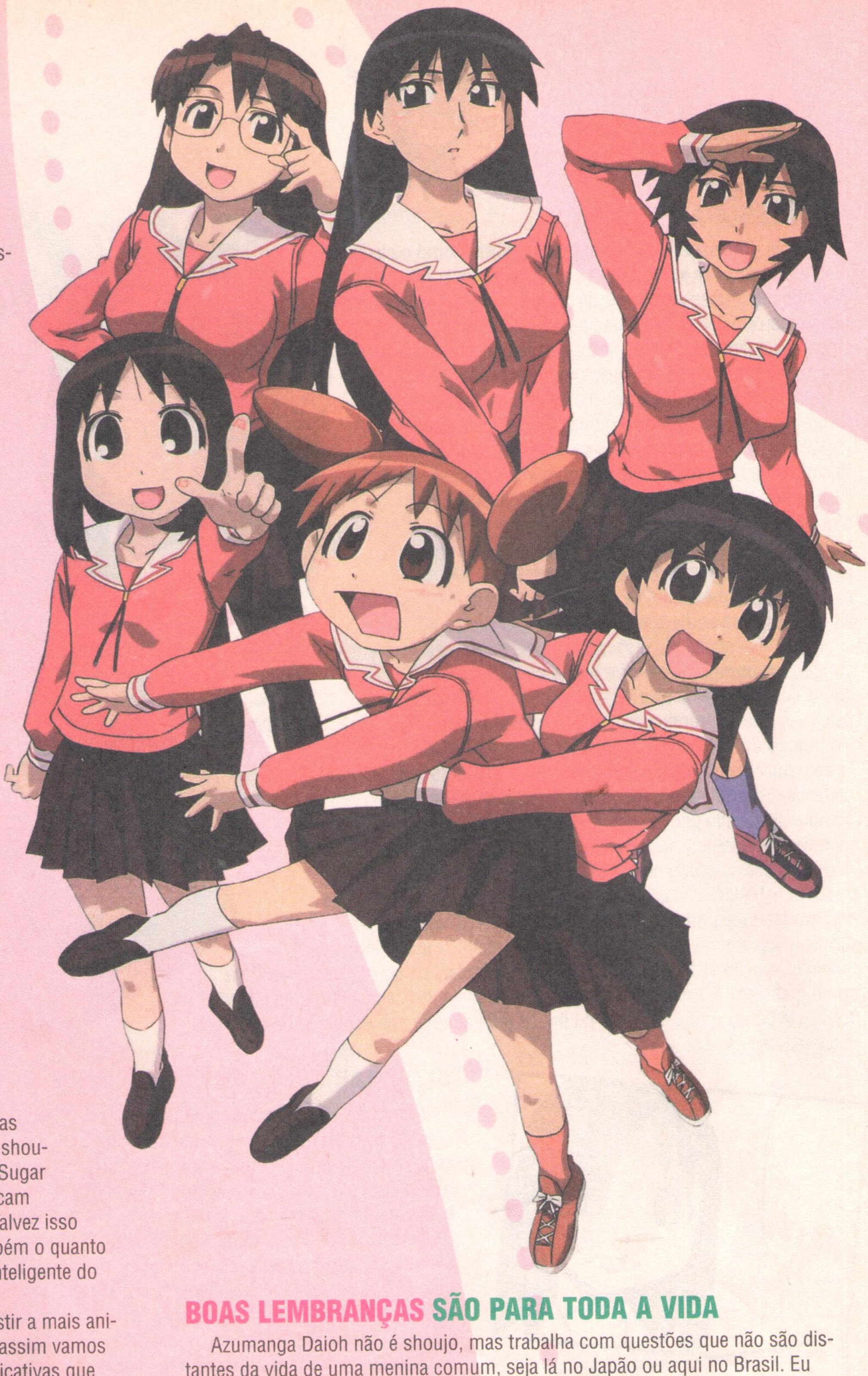
NÃO PRECISA SER SHOUJO

Vejo em muitos fóruns da Internet discussões infrutíferas tentando rotular o que é shoujo, o que é shounen, o que é seinen etc. Esta história de "O que é? O que é?", tende a reduzir os gêneros a duas ou três características que para muitos definiriam tudo, não raro para desqualificar. Assim, shounen vira sinônimo de ação e pancadaria, shoujo de romance e ênfase nas relações humanas, e por aí vai.

Azumanga Daioh não é shoujo e trata muito bem das relações humanas, do cotidiano, dos sentimentos. Azumanga Daioh não é um exemplo isolado, há muitos shounen e seinen que conseguem abordar esplendidamente bem os sentimentos e o dia-a-dia, mesmo tendo elementos sobrenaturais ou fantásticos. Cavaleiros do Zodíaco é uma ode à amizade, mesmo que muitos litros de sangue sejam derramados no meio do caminho.

Azumanga Daioh é um seinen, isto é, uma série voltada para homens jovens. As revistas seinen, que existem desde os anos 60, parecem ter muita liberdade e um público bem diversificado, seja em sexo ou faixa etária. Assim, publicam desde Bastard e Vagabond até o improvável Emma ou Yokohama Kaidashi Kikou. Elas publicam de tudo! E muitas autoras de shoujo e josei, como Moyoco Anno (Sugar, Sugar Rune) e Fuyumi Souryou (Mars), publicam séries em revistas como a Afternoon. Talvez isso dê maior visibilidade, mas mostra também o quanto o mercado no Japão é mais flexível e inteligente do que muitos de nós fãs imaginamos.

Precisamos ler mais mangás e assistir a mais animês, ter acesso à diversidade, pois só assim vamos conseguir escapar das armadilhas explicativas que reduzem a riqueza da produção japonesa a esqueminhas vazios. Quem leu 50 mangás, não leu nada; quem assistiu a 50 animês conhece a ponta da ponta do iceberg. E mais, me assusta muito quando alguém diz "Eu li tudo", "Eu assisti a tudo", "Eu sei tudo". Desconfiem sempre desse papo furado! Vá e veja por si mesmo!

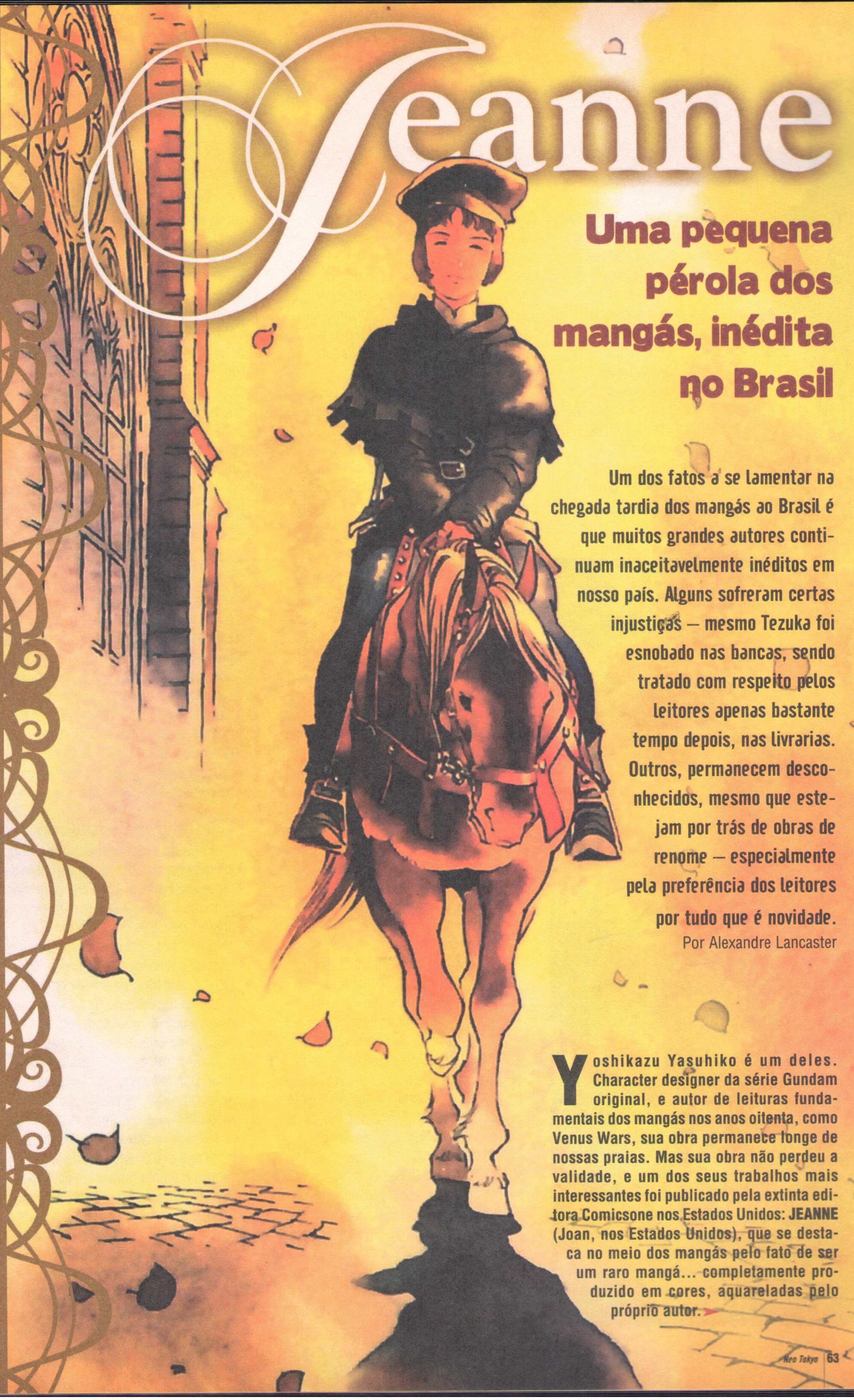


BOAS LEMBRANÇAS SÃO PARA TODA A VIDA

Azumanga Daioh não é shoujo, mas trabalha com questões que não são distantes da vida de uma menina comum, seja lá no Japão ou aqui no Brasil. Eu mesma acabei lembrando de certas passagens da minha adolescência e isso fez com que a série ficasse muito viva em minha memória. Já vi pessoas dizendo que Azumanga é o típico animê otaku. Pura tolice misturada com preconceito, porque a série é deliciosa. Não vi ninguém, que realmente tenha assistido, reclamando. Aliás, pergunto-me de onde vem tanto preconceito. Quer saber se uma série é legal? Vá e veja! Corra atrás do material e avalie. Está dada a dica: Azumanga Daioh vale a pena!

■Links

Página Oficial da Série: www.mediaworks.co.jp/users_s/azmanga/ • **Página Oficial de Kiyohiko Azuma:** www.azumakiyohiko.com/



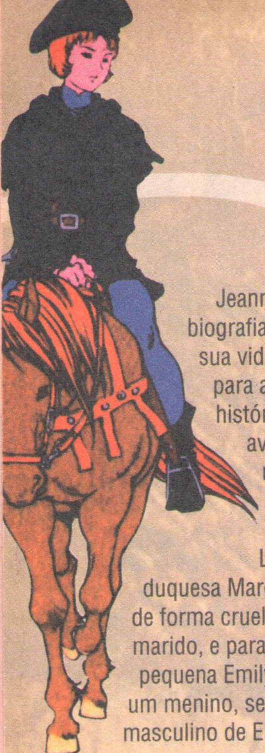
Jeanne

Uma pequena pérola dos mangás, inédita no Brasil

Um dos fatos a se lamentar na chegada tardia dos mangás ao Brasil é que muitos grandes autores continuam inaceitavelmente inéditos em nosso país. Alguns sofreram certas injustiças – mesmo Tezuka foi esnobado nas bancas, sendo tratado com respeito pelos leitores apenas bastante tempo depois, nas livrarias. Outros, permanecem desconhecidos, mesmo que estejam por trás de obras de renome – especialmente pela preferência dos leitores por tudo que é novidade.

Por Alexandre Lancaster

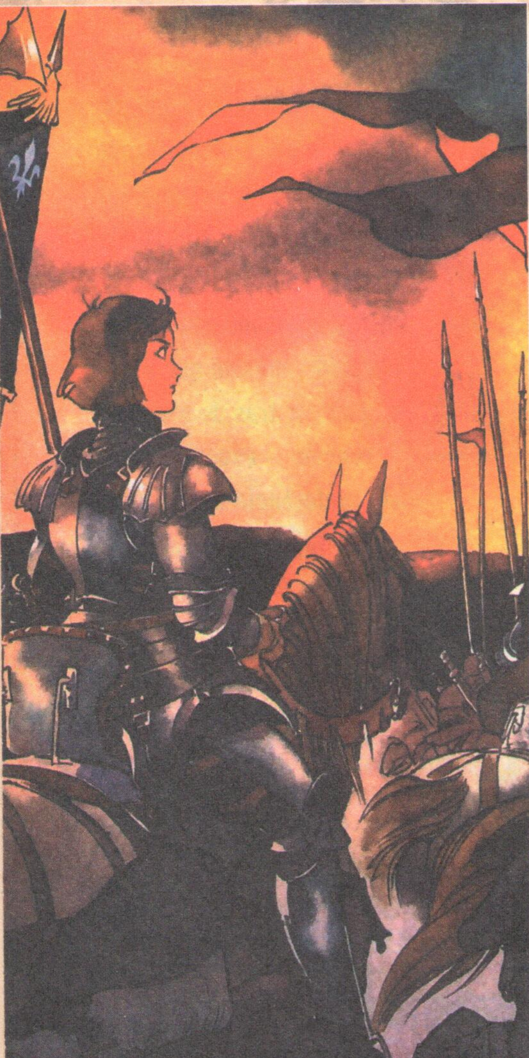
Yoshikazu Yasuhiko é um deles. Character designer da série Gundam original, e autor de leituras fundamentais dos mangás nos anos oitenta, como Venus Wars, sua obra permanece longe de nossas praias. Mas sua obra não perdeu a validade, e um dos seus trabalhos mais interessantes foi publicado pela extinta editora Comicsone nos Estados Unidos: **JEANNE** (Joan, nos Estados Unidos), que se destaca no meio dos mangás pelo fato de ser um raro mangá... completamente produzido em cores, aquareladas pelo próprio autor.



Jeanne não é exatamente uma biografia de Joana D'Arc, embora sua vida sirva de fio condutor para a compreensão da história à medida que ela avança. Nossa protagonista aqui é Emil de Baudricourt, filha bastarda do duque da Lorena. Com sua morte, a duquesa Margaret da Lorena se vinga de forma cruel e brutal da amante do marido, e para proteger sua vida, a pequena Emily tem que se passar por um menino, sendo adotada sob o nome masculino de Emil por Robert de Baudricourt, capitão da Comuna de Vaucouleurs (no original, Commune – a menor unidade administrativa na França. Não custa lembrar que esse tipo de unidade foi oficializada apenas a partir de 14 de dezembro de 1789, portanto não haviam comunas na Idade Média, num pequeno furo de pesquisa de Yasuhiko. Mas sigamos adiante).

O que poderia ser mais uma reciclagem de um tema batido nos mangás e animês ganha outras conotações. O destino de Emil está ligado à legendária Joana D'Arc. Ainda criança, ela teve uma visão do espírito de Joana no castelo do duque. E Baudricourt foi justamente o homem que a encaminhou ao então delfim Carlos.

O encontro marcou Emil, que cresceu antevendo seu destino. E ele chega quando o ambicioso delfim Luís se posiciona contra o próprio pai, o agora rei Carlos. Emil parte em missão no lugar de seu pai adotivo Baudricourt, carregando a bandeira real, e traçando a mesma rota oeste que Joana percorreu. Na vila de Domremy, onde Joana cresceu, Emil encontra sua aparição mais uma vez, após tantos anos. Joana se manifesta como uma simples camponesa, com um único pedido: "Proteja o rei, como eu fiz, não importa o que aconteça." E assim, a história verdadeiramente começa.



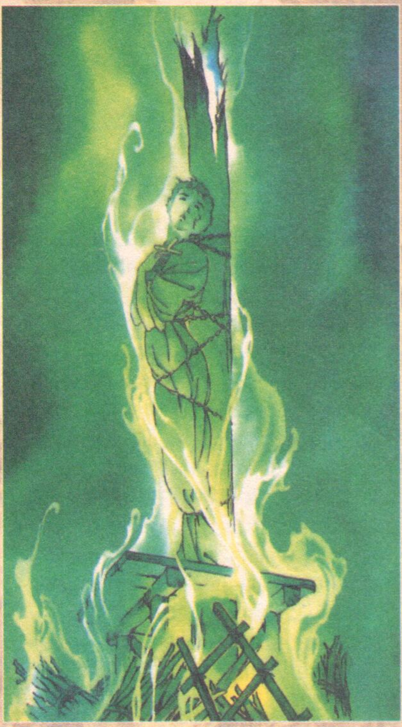
Jornada de Esperança

A Guerra dos Cem Anos se encaminhava para um final. A França sobrepujou sua maior crise graças ao Milagre de Joana D'Arc e gradualmente recuperou seu território sob o novo rei, Carlos VII. Entretanto, o mundo não mostra confiança em um "rei fraco" como Carlos, e os nobres que o puseram no trono em Reims, com Joana, estão alinhados ao delfim Luís. O Reino da França está dividido em facções ligadas por laços feudais. Nesse contexto, a delegação de Emil para representar Baudricourt acabou por enfrentar muita resistência. Bertrand, que no passado seguiu Joana e agora segue Emil, a ajuda em sua missão. Entretanto, Emil é presa como "hóspede" em Órleans, sendo confrontada pelo cruel delfim Luís – que a identifica como uma mulher disfarçada de homem. No cativeiro, Joana faz uma nova aparição a Emil, e a ajuda a fugir. Seu caminho a leva para Tours, cidade que apóia o rei Carlos. Lá, ela o encontra e se dá conta da verdade: Carlos realmente não inspira confiança, morrendo de medo do delfim – e é apoiado por um exército fraco.

Não deixa de ser curioso: as histórias contadas a respeito de Joana D'Arc sugerem que Carlos era um fraco que ganhou hombridade após conhecer Joana. O quadrinho parte do princípio que ele, de um delfim fraco se tornou um rei fraco. Não custa lembrar que quando Luís (XI) se tornou rei, fez seu nome na história como um rei forte e de pulso, embora mau-caráter e revanchista. Para se construir uma imagem, você ou se ancora no antecessor ou se constrói por oposição – como rei, Luís XI perseguiu todos os partidários do pai, apesar do final do mangá sugerir uma mudança de postura e de caráter. Mas ficção é ficção e história é história. Quem era Carlos VII na verdade? É difícil saber.

Caminho mais sombrio...

Em todo caso, ao descobrir que o exército precisa desesperadamente de recursos, Emil se voluntária para procurar o apoio financeiro do rico aristocrata Gilles de Rais, que já foi companheiro de Joana. A partir daí, a história ganha tons mais sombrios: Gilles, marcado pela horrível morte de Joana na fogueira, se tornou mentalmente instável, abandonando-se à bebida, glutonaria e depravação, tendo caído sob influência de um "bruxo" local. O detalhe é que na vida real a história foi mais assustadora: considerado um dos precursores dos assassinos seriais de nossos dias, Rais era um bissexual que se separou de sua esposa e reuniu uma corte de bruxas, alquimistas e sádicos, gastando sua fortuna em obras de arte relacionadas à finada Joana D'Arc, cuja morte claramente o traumatizou. Ao cair da noite, eles levavam crianças previamente seqüestradas para serem torturadas, estupradas e mortas.



Descoberto por conta de uma investigação, ele assumiria sua culpa em um transtorno de personalidade – e como ele documentava pessoalmente todos os seus atos, logo veio à tona a morte de mais de 200 crianças em suas mãos (embora hoje se tenha como certo de que foram bem mais; o fato é que entre 1432 e 1440, mais de mil meninos entre 8 e 10 anos desapareceram na região da Bretanha).

Yasuhiko sintetizou essa massa de bruxos e sádicos em um único personagem, talvez por comodidade narrativa – e a influência desse personagem sobre Rais quase leva nossa protagonista à morte.

Fazendo Gilles cair em si (é ficção, gente), ele apóia financeiramente o rei – e isso leva a um confronto armado entre as forças que apóiam Carlos e as forças do delfim Luís, na batalha de Loche. Os exércitos pró-rei vencem; após esse sucesso, Emil vai buscar apoio do duque Jean II, de Alençon. No entanto, num ato de traição (justificado na história por rancor contra Carlos pelo que aconteceu com Joana), ele extermina a comitiva – aprisionando Emil para enviá-la, como prisioneira, ao delfim. E, será que, prisioneira, ela terá o mesmo destino de Joana? Não, não vamos contar o que acontece a partir daqui.

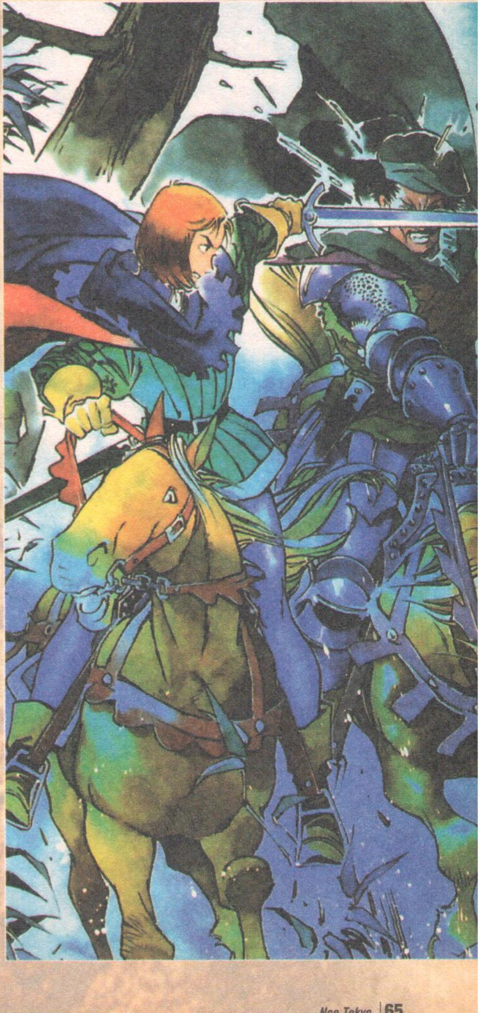
Entre história e ficção

Jeanne é um quadrinho adulto. Lida com as marchas e contramarchas políticas em termos realistas, o que é uma característica constante nas obras de Yasuhiko – como Venus Wars, por exemplo – mas também trata de temas espinhosos – falamos da Idade Média, onde violência e uma norma social asfixiante estavam na ordem do dia. Diferente de obras como Berserk, no entanto, Joan não faz da violência um espetáculo e não precisa do choque pelo choque para se passar por adulto – em termos gráficos, nada é excessivo, embora definitivamente a história não seja recomendada para crianças. Mesmo a única cena de nudez da história, no último volume, está lá porque é crucial para o andamento dos fatos e se justifica por isso. E não custa lembrar, é desenhada sem o menor apelo erótico, com o realismo que a cena pede.

É curioso ver que Yasuhiko não apela para o fanservice nem quando o roteiro dá margem para tal. Elementos como a clássica "garota apaixonada pela garota vestida de garoto" até aparecem, mas os fãs de shoujo-ai vão levar uma bela patada com a resolução da situação. Moças de treze anos (que aparecem desenhadas em dimensões realistas, sem erotização precoce), casadas contra a vontade com homens muito mais velhos, são tratadas como o que eram: norma socialmente aceita, não fetiche para pedófilos enrustidos que usam seus gostos como escudo. Apesar do elemento de misticismo que permeia a história, a história é pensada em termos realistas; os personagens são o que são, sem filtros culturais locais (como costuma acontecer quando japoneses falam do Ocidente; alguém se lembra da absoluta falta de noção quando o cristianismo foi usado como tema na fase "filler" do animê de Samurai X?).

O verdadeiro motivo de drama interno e auto-questionamento para Emil é justamente a dúvida entre o livre arbítrio e a fé no divino – especialmente quando a sensação que o leitor tem é de que, a cada passo, essa mesma fé pode levá-la diretamente à fogueira: tudo já aconteceu antes e os relatos daqueles que encontraram Joana em vida tendem apenas a reforçar isso. A própria identidade masculina que lhe foi imposta tem mais o perfil de um fardo, que mesmo sendo envergado com hombridade e dignidade, ainda é um fardo a ser carregado – e que ela não questiona; de certa forma, essa identidade é a armadura de batalha que ela tem que vestir em nome da missão que lhe foi imposta, e que, apesar dos pesares (que não são poucos), é um dever que tem de ser cumprido.

Yasuhiko toca nestes temas com tanta propriedade e compreensão que chegamos a nos perguntar se ele não seria católico. Ele parece saber muito bem do que está se falando, e não custa lembrar: esta não é a única incursão histórica que ele fez em sua obra, e entre outros trabalhos seus há uma versão em mangá da vida de Jesus Cristo. ➤



Um Pouco Sobre o Autor

Yoshikazu Yasuhiko (que usualmente assina suas ilustrações como "Yas"), nasceu em 9 de dezembro de 1947 e fez história no mundo dos animês. Tendo entrado na Mushi Produções de Osamu Tezuka como animador, ele posteriormente se tornou um artista freelancer e trabalhou para vários longas-metragens e séries de televisão. Seu currículo inclui séries como Combattler V, mas sua fama veio com a série original Mobile Suit Gundam, de 1979. No ano seguinte, suas ilustrações para os livros de Haruka Takachiro introduziram o character design original da popular dupla de personagens Yuri e Kei de Dirty Pair – que acabariam cedo ou tarde ganhando as telas de televisão.

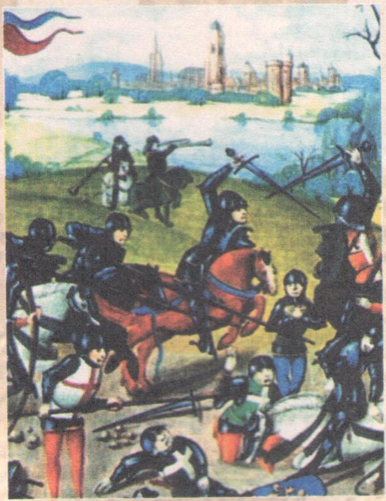
Artista polivalente, ele se revelou como autor de livros de ficção científica durante os anos oitenta, além de ser aclamado como ilustrador, mas só entrou no mundo dos mangás em 1988. A obra-prima que o aclamaria – um dos melhores mangás dos anos oitenta e talvez um dos melhores mangás de ficção científica de todos os tempos – seria Venus Wars, que adaptou a temática militarista das histórias de guerra com mechas a um cenário de ficção científica mais ortodoxo. Em Venus Wars, o planeta se tornaria habitável graças ao choque de um objeto celeste que mudou a composição de sua atmosfera e sua órbita. Com o tempo, os humanos os habitariam e formariam suas próprias nações – que entrariam em guerra. De um lado, gigantescos tanques; do outro, motos blindadas de combate. E no meio de tudo, a história de um piloto de motos que é arremessado em meio a eventos do qual ele é só um peão, onde as verdadeiras decisões são tomadas lá em cima. O tema da pessoa comum que tem que seguir seu caminho em meio à uma rede política de eventos sob o qual ele não tem controle parece uma constante em sua obra, e pode ser encontrado inclusive em Jeanne, onde Emil tem que trafegar entre pessoas de poder que podem esmagá-la a qualquer momento.

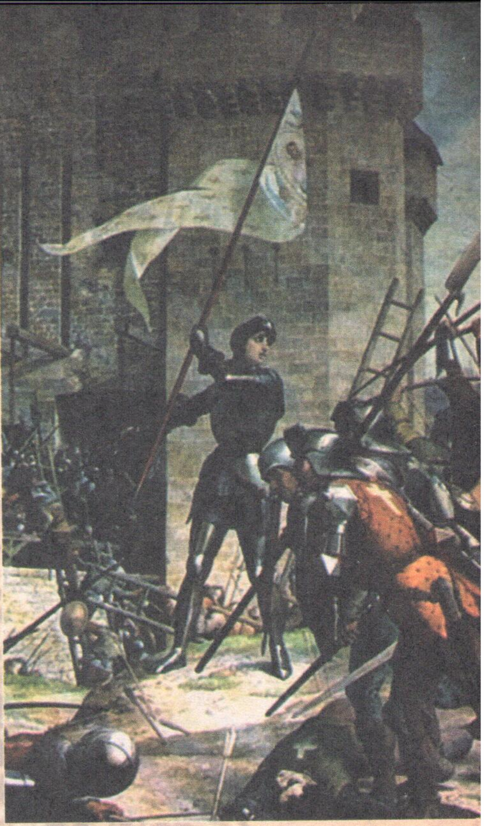
Em 1992 ele foi premiado com o Nippon Manga-ka Kyokai Award – da sociedade de ilustradores do Japão. E atualmente vem trabalhando no mangá Mobile Suit Gundam: THE ORIGIN, onde reconta a seminal história de Yoshiyuki Tomino à qual ele deu vida visualmente nos anos setenta, atualmente no 13º Volume, publicado pela antologia Gundam Ace da editora Kadokawa Shoten. É um material que já nasceu fundamental: a história original do animê já foi adaptada para o mangá no passado, mas por equipes não tão dignas de nota, mesmo que competentes.

O criador visual de Amuro, Char e toda uma iconografia de personagens que fez história, hoje é um quadrinhista com bagagem, que transcende o fato de ter feito uma obra de nota nos anos setenta e conquistou seu espaço posterior pelo próprio mérito. Ler esse material sendo produzido em seu próprio ritmo e sem as condensações que fazem muitos mangás criados como adaptações de animês parecerem um mero resumo feito às pressas, por um autor que domina o ofício de escrever e que foi um dos criadores originais do clássico que está sendo adaptado, dá ao material uma autenticidade única. E pensar que por causa da má impressão dada pelo pavoroso Gundam Wing em nosso público, talvez jamais vejamos Gundam The Origin em nossas livrarias um dia – porque, não se iludam, é material para livraria. Os volumes têm em média de duzentas a duzentos e setenta páginas, e cada capítulo publicado na Ace tem em média oito páginas coloridas. Não dá para se publicar isso, de qualquer jeito, por aqui. E isso vale para boa parte de suas obras, depois que ele passou a manifestar uma preferência clara por histórias pintadas.

Yasuhiko é um dos autores que já deveriam ser conhecidos dos nossos leitores há muito tempo. E Jeanne é uma obra que seria muito bem-vinda por aqui. Não deve ser vista como uma ficção 100% histórica: a trama não é datada pelo autor, mas é dito que a primeira esposa de Luís, Margarida da Escócia, tem treze anos; então, teoricamente ele teria quinze anos, mas é apresentado visualmente como um homem adulto e a história se passaria em 1438; e para complicar, as rebeliões encabeçadas por Luís só começariam em 1440 e prosseguiriam, com idas e voltas, até meados da década de 1450. O mangá sugere, em contrapartida que as rebeliões de Louis terminariam ali. Além do mais, temos a presença de Agnes Sorel já como amante oficial de Carlos – quando na verdade ela só entrou na corte depois de 1440, e foi tornada amante oficial em 1444. Não é preciso ir muito longe para concluir que ele tomou liberdades dramáticas imensas com o material que tinha em mãos.

Mas como roteiro, como arte, como história em quadrinhos, é um material de primeira linha; e num momento em que os mangás parecem começar a conquistar um espaço nas livrarias, não custa nada ter esperanças. Jeanne – e Yoshikazu Yasuhiko – merecem.





A Guerra dos Cem Anos

Pano de fundo de inúmeras obras literárias e cinematográficas, o conflito entre Inglaterra e França durou um pouco mais de um século. Tudo começou com um desentendimento dinástico. A família real francesa dos Capetos extinguiu-se sem deixar descendentes diretos. O trono iria, então, para um ramo secundário, os Valois. Porém, o então rei da Inglaterra, descendente dos Capetos por parte de mãe, irmã do último rei da dinastia extinta, alegou que sua linha era mais direta.

Já naquela época, os nobres dos dois lados da Mancha não se bicavam muito. Os franceses citaram a lei sálica, que dizia que a herança real só passaria pelo sangue dos homens e coroaram Felipe IV, o primeiro rei da dinastia Valois. O inglês Eduardo III declarou guerra. E dessa forma sucederam-se batalhas, tréguas, tratados e armistícios.

Das batalhas, as mais famosas foram as de Poitiers, em 1354, na qual os ingleses capturaram o rei francês e seu filho caçula; de Azincourt, em 1415, quando Henrique V liderou um exercito muito menor que o francês, ganhou a batalha e levou a assinatura de um tratado em 1420, no qual o rei Carlos VI reconhecia-o como herdeiro, dando a sua filha Catarina em casamento (e que rendeu uma bela peça de Shakespeare); e o cerco a Orléans, ocupada pelos ingleses e libertada por Joana d'Arc, em 1429.

A guerra também dividiu o território francês. Muitos nobres buscavam um aumento de poder e usavam o conflito para crescer frente à Coroa francesa, extremamente fragilizada até 1430. Foi o caso do duque da Borgonha, que ocupou parte do território francês, era aliado dos ingleses, possuía uma corte e um exército melhores do que os reais. Foram os borgonheses que capturaram Joana D'Arc e a entregaram aos ingleses.

Com a coroação de Carlos VII em Reims, de acordo com todo o cerimonial, a sorte começou a virar na direção da França. Independentemente dele ser ou não um rei firme, assinou tratados de paz internos importantes e começou a pacificar o reino. As revoltas nobres, como a 'Praguerie', liderada pelo delfim Luís, eram uma reação ao fortalecimento de um poder que ameaçava a independência dos grandes senhores.

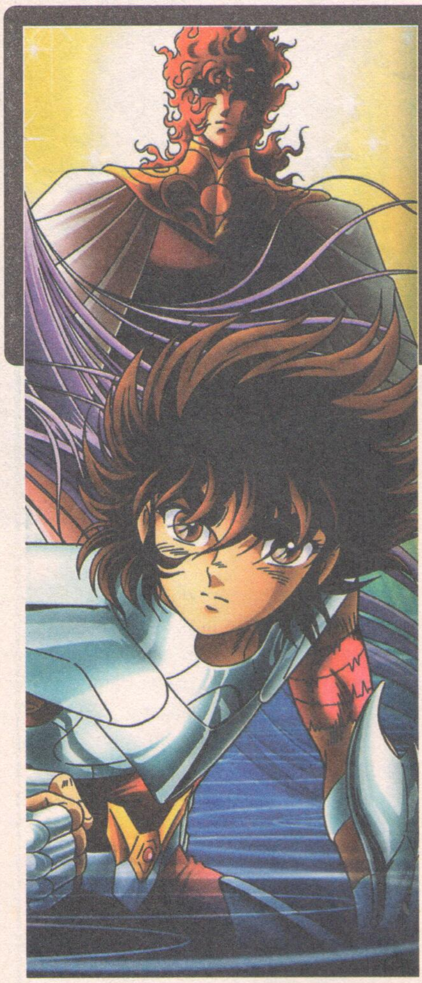
Na década de 1450, as questões internas dos dois lados (a Inglaterra envolveu-se em uma disputa dinástica entre os Lancaster e os York) fez com que a guerra praticamente se extinguisse. O tratado de paz final, no entanto, só foi assinado em 1475, entre Luís XI da França e Eduardo IV da Inglaterra.

Quem quiser se ambientar melhor, pode pegar alguma das versões cinematográficas de 'Henrique V' ou 'Joana d'Arc' na locadora. Ou ler 'Um espelho distante', de Bárbara Tuchmman (agradecimentos a Ana Cristina Rodrigues, por todo esse material de pesquisa).

Checklist de Março

Por Otávio Moulin

Este mês inauguramos uma nova seção na Neo Tokyo, a DVDteca, que mostra quais os lançamentos em DVD para aluguel e venda direta entre animês, filmes asiáticos e relacionados.



Os Cavaleiros do Zodíaco – Prólogo do Céu

(Saint Seiya: Tenkai-hen Joso – Overture, Japão, 2004) Direção de Shigeyasu Yamauchi. Com vozes de Toru Furuya, Keiko Han. 115 mins. Playarte. [Locação]

Os Cavaleiros do Zodíaco está longe de ser uma unanimidade entre fãs de animê e mangá mas a série resiste até hoje, ganhando inclusive este novo longa-metragem depois do sucesso da Saga de Hades. Com tanta bagagem anterior, é um filme para iniciados e, francamente, até os fãs da série ficarão um pouco confusos com tanta informação sobre a briga pelo Santuário de Atena e suas reviravoltas. Mas no geral é um filme correto, com animação moderna em tom maduro, trágico até, que cria uma distância revigorante da pancadaria pura e plena que espanta muitos fãs.

Almas Reencarnadas

(Reincarnation, Japão, 2005) Direção de Takashi Shimizu. Com Yuka, Karina, Kippei Shiina. 95 mins. Paris Filmes. [Venda Direta]

Depois de realizar O Grito e O Grito 2 e ainda refilmá-los por duas vezes, finalmente o diretor Takashi Shimizu se aventura em algo novo, mas que acaba em um resultado igualmente frustrante. A história gira em torno da produção de um filme sobre o massacre em um hotel na década de 70, realizada no mesmo local, que desperta visões de uma garotinha fantasmagórica (e sua boneca horripilante) na atriz principal. Com poucos sustos e um final com cara de interrogação, não é um dos melhores exemplares do J-Horror recente, ainda que tenha alguns admiradores.

Conflito Mortal

(As Time Goes By, Hong Kong, 1988) Direção de Wong Kar Wai. Com Andy Lau, Maggie Cheung, Jacky Cheung. 102 minutos. Europa Filmes. [Locação]

Estréia na direção do celebrado cineasta Wong Kar Wai, que mais tarde ficaria famoso por romances como Amor à Flor da Pele e 2046 – Os Segredos do Amor. O filme é uma espécie de releitura do clássico de Martin Scorsese, Caminhos Perigosos, com fortes atuações do trio principal, em especial a de Andy Lau, como um mafioso de segunda que se divide entre o amor por uma mulher e a vida de crimes ao lado de seu parceiro violento.

DOA – Vivo ou Morto

(DOA: Dead or Alive, EUA/Alemanha/Inglaterra, 2006) Direção de Corey Yuen. Com Jaime Pressly, Devon Aoki. 87 mins. Paris Filmes. [Locação]

Adaptação da série de videogames criada por Tomonobu Itagaki e o Team Ninja, da Tecmo, cujo maior atrativo é a presença de garotas sensuais em trajes mínimos. A transposição para as telas é até bem fiel visualmente, mas a história é capenga e nem todas as cenas de luta empolgam, apesar da direção do especialista chinês Corey Yuen. Vale mesmo para apreciar as belas garotas e pela curiosidade de ver Kane Kosugi, filho do eterno ninja Sho Kosugi, na pele de Ryu Hayabusa, o Ninja Gaiden.

As Artes Marciais de Shaolin

(Shaolin Martial Arts, Hong Kong, 1974) Direção de Chang Cheh. Com Alexander Fu Sheng, Chi Kuan Chun, Gordon Liu. 106 mins. China Video. [Locação]

Clássico filme de kung-fu do estúdio Shaw Bros. estrelado pelo maior astro da casa, Alexander Fu Sheng (que morreu novo e, por isso, foi comparado a Bruce Lee), e com participação de Gordon Liu, o Pai Me de Kill Bill. É mais um filme dirigido pelo maestro da violência Chang Cheh em sua série sobre o Templo de Shaolin, em que um grupo de estudantes foge para pedir auxílio a velhos mestres eremitas e seus estilos secretos de kung-fu para enfrentar assassinos manchus. Porradaria old school de alta classe.

neo@animepro.com.br

Assassino em Silêncio

(Bangkok Dangerous, Tailândia, 2000) Direção de Danny Pang e Oxide Pang. Com Pawalit Mongkolpisit, Premsinee Ratanasopha. 106 mins. Paris Filmes. [Locação]

Interessante fita tailandesa realizada pelos irmãos Pang antes de seus sucessos no gênero do terror como The Eye – A Herança e Assombração. A história, que em momentos lembra o clássico The Killer, de John Woo, é sobre um assassino profissional surdo-mudo que, por sua própria deficiência, se torna frio e distanciado do mundo até que se apaixona por uma garota, que fica horrorizada ao saber o que ele faz para viver. Sua busca por uma vida normal se divide com os interesses de sua profissão que, no melhor estilo dos filmes de Woo, leva a combates elaborados com tom de tragédia. É um pequeno mas marcante filme que estava para ganhar um remake hollywoodiano, com Nicolas Cage, até que um golpe de estado, que ocorreu na Tailândia em 2006 botou todo mundo para correr.

Exilados

(Exiled, Hong Kong, 2006) Direção de Johnnie To. Com Anthony Wong, Francis Ng, Simon Yam. 100 mins. Flashstar. [Locação]

Simplesmente o melhor filme da última Mostra de Cinema do Rio e um dos melhores do ano passado, Exilados reforça o ótimo momento do diretor Johnnie To, que aqui cria um clássico instantâneo misturando o faroeste spaghetti de Sergio Leone com filmes de tiroteio de John Woo. É a história de quatro assassinos de aluguel que resolve ajudar um quinto, que está marcado de morte pelo patrão deles, a fazer um último serviço que dê dinheiro suficiente para que ele possa fugir com sua família. Mas como qualquer filme do estilo, as coisas acabam dando errado e levam a um final trágico e poético, ainda que muita ação, com um requinte e elaboração poucas vezes vistos no cinema.

Yamato

(Yamato, Japão, 2005) Direção de Junya Sato. Com Takashi Sorimachi, Shido Nakamura. 145 mins. Fox. [locação]

Este não é o filme da Patrulha Estelar, mas um drama sério do veterano Junya Sato, que mostra a viagem da filha de um oficial morto no naufrágio do Yamato, o maior navio de guerra do mundo, durante a 2ª Guerra, e um colega dele no local onde os destroços permanecem, 60 anos depois. Uma grande produção que peca por ser excessivamente nacionalista e que por isso só deve interessar mesmo aos próprios japoneses.

Princesa Aurora

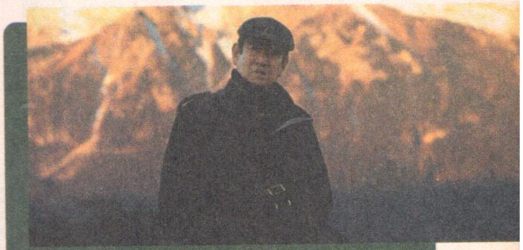
(Princess Aurora, Coréia do Sul, 2005) De Bang Eu-jin. Com Eom Jeong-won, Choi Jong-won. 106 mins. Visual Filmes. [Locação]

A Coréia do Sul é a mais nova especialista em thrillers sobre vingança, com produtos excelentes nos últimos anos como Oldboy e O Gosto da Vingança. Agora podemos somar mais um grande filme ao time, sobre uma mulher que passa assassinar pessoas de maneira aparentemente aleatória, deixando seu ex-marido policial com a ingrata tarefa de desvendar os motivos por trás disso. Não se engane pelo título, pois de bonitinho o filme não tem nada, é um thriller eficiente e bem amarrado que, apesar de não ser tão marcante quanto os outros dois citados, ainda é um exemplar de peso.

Garuda — Criatura Assassina

(Garuda, Tailândia, 2004) Direção de Monthon Arayangkoon. Com Dan Fraser, Sara Legge. 115 mins. China Vídeo. [Locação]

Se até a Coréia do Norte teve seu próprio Kaiju — famigerado Pulgasari (que foi feito em 1985 mas só entrou em circuito comercial mundial mesmo no fim da década de 90) — e a Coréia do Sul havia atacado com o insosso Réptil, a Tailândia correu atrás e fez Garuda, sobre um Deus-Pássaro Hindu pré-histórico que volta à vida durante a escavação de uma obra de metrô e causa terror na cidade, levando o governo a criar uma força-tarefa mista de cientistas não tão espertos e militares machões cheios de caras e bocas. Clichês aos montes e citações ao Godzilla original e até mesmo a Matrix forçam a barra, mas os efeitos especiais, em geral, são decentes e o climão B que impera por todo o filme garante a diversão.



Um Longo Caminho

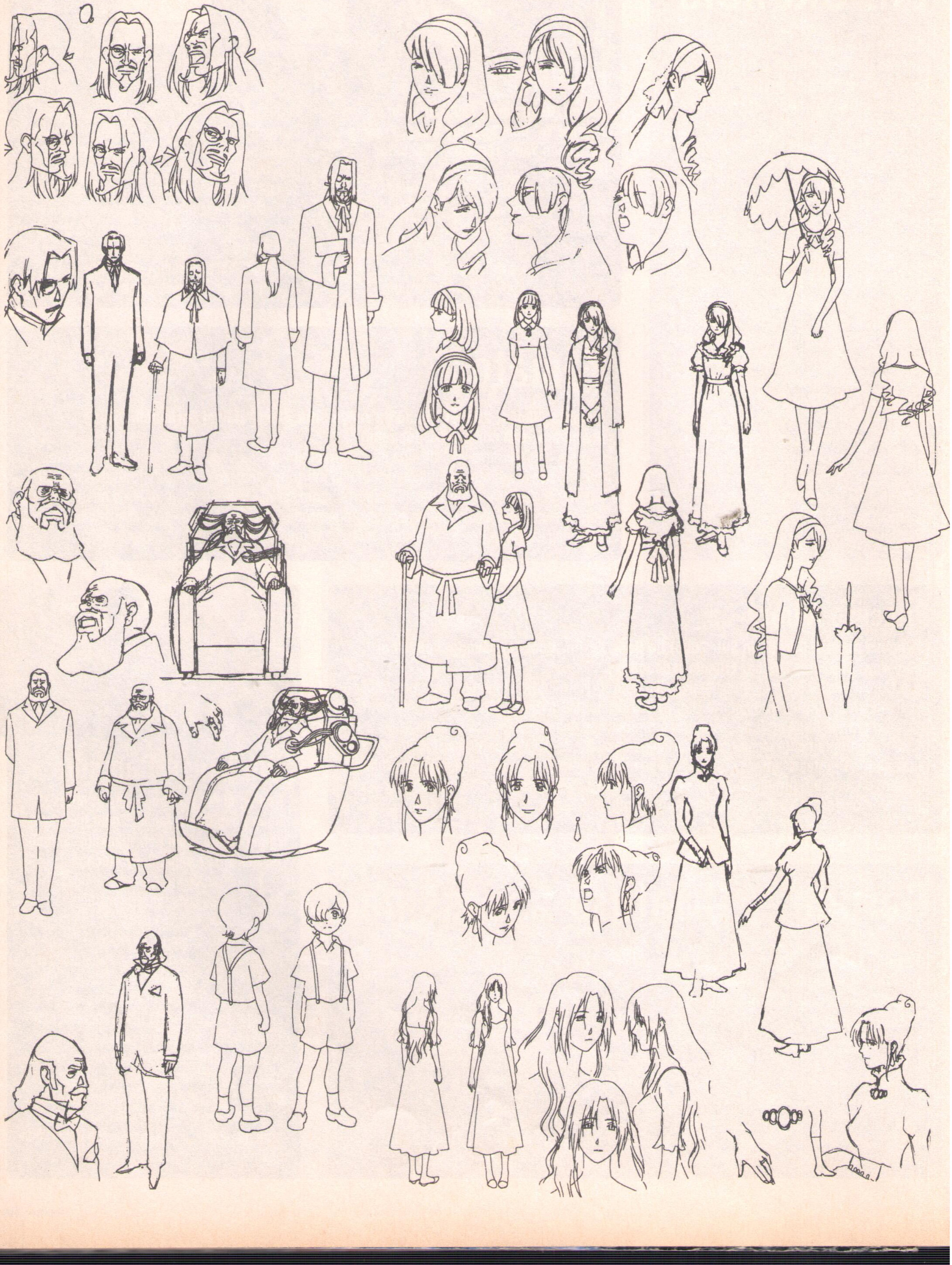
(Riding Alone for Thousands of Miles, Hong Kong/China/Japão, 2005) Direção de Zhang Yimou. Com Ken Takakura, Shinobu Terajima. 107 mins. Sony. [locação]

Filme que deu uma pausa na nova leva de filmes de wuxia (filmes de artes marciais com espadachins voadores e afins) do premiado diretor Zhang Yimou, que ficou entre o belíssimo O Clã das Adagas Voadoras e o, bem, também belíssimo The Curse of the Golden Flower. É um drama intimista e emocionante estrelado pelo venerável Ken Takakura, na pele de um pescador que descobre que seu filho está com câncer terminal e que se recusa a vê-lo. O velho decide, então, viajar para o interior da China e completar o documentário que seu filho fazia na região, numa maneira de entendê-lo melhor e a si mesmo. NT

Gankutsuou

The Count of Monte Cristo

Character Design: Hidenori Matsubara



DESCOMPLICANDO O COMPLICADO!
INFORMÁTICA INTELIGENTE E DESCOMPLICADA PARA O SEU DIA-A-DIA
COMMAND.COM
Superguia para sobreviver sem estresse quando o
PC DEIXA DE FUNCIONAR
Dicas dos especialistas para diagnosticar e solucionar desde os problemas mais comuns até os mais graves
+ de 50 SOFTWARES SELECIONADOS
Kit YouTube
De cara nova
Sites em Flash
Crie seu Game
7 Ferramentas para você testar e começar a lucrar
Bug nos seus e-mails?
Solução simples e rápidas para você voltar a receber mensagens
Hora de mudar para o Windows Vista
Tudo o que você precisa saber antes de migrar para não se arrepender
Tratamento de beleza no XP
11 Alternativas para deixar seu Windows com um novo visual
Dreamlinux
FOTO DIGITAL
escala 15 ANOS

www.escala.com.br
☎ (11) 3855-1000

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também possuem seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

Atenção: A redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo das cartas/e-mails que chegarem, por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise na própria mensagem.

ELOGIOS

Oi pessoal da Neo Tokyo, tudo bem? Acompanho o trabalho de vocês já faz um bom tempo, e eu gostaria de parabenizá-los pelo ótimo trabalho que estão fazendo. Vocês sabem que escrevem muito bem tanto as matérias de animês quanto as de mangás. Além de fazerem boas matérias sobre mangás, agora abriram um espaço para os leitores divulgarem seus trabalhos, dando uma chance para algumas pessoas mostrarem seus talentos. Obrigado.

Vinicius - Por e-mail

Tudo bem com a gente, Vinícius, e contigo? Muito obrigado pelos elogios, valeu mesmo! A gente espera que você curta também as matérias desta edição! Acreditamos sempre nos autores e desenhistas nacionais, não tem sentido algum esconder esses talentos. Para dar prosseguimento à seção MANGÁZONE precisamos que os leitores mandem e-mails à Editora Escala, dizendo o quanto sua publicação é bem-vinda. Quem sabe, com o apoio dos leitores não consigamos mantê-la, e melhor, expandi-la?

LEIGAN

Obrigado por inventarem a Neo Tokyo, porque é assim que sabemos novidades dos animês e mangás que foram sucesso e são atualmente. Vocês estão devendo YuYu Hakushô, pois esse animê é o melhor que já existiu na história dos animês! Valeu! Eu compro todo mês a revista tô esperando a edição de YuYu Hakushô, só tá faltando essa.

Jackson Santos de Jesus – Estância/SE

Opa, Jackson! Como vai você, homi? Nós aqui da redação agradecemos muito os elogios, e trabalhamos para que cada vez mais estejamos à altura deles. Quanto a YuYu Hakushô, também curtimos muito esse animê, e como você deve ter conferido, uma matéria já foi publicada numa das edições anteriores (a de numero 7, para ser mais exato). Grande abraço!

EU QUERO!

Oi pessoal da NT! Queria dizer que esta é a melhor revista que eu vi, sério, de coração, a equipe inteira é bem responsável e selecionam as melhores matérias. Em particular, eu adoro as matérias de Alexandre Lancaster e de Valéria Fernandes, pois eles têm uma linguagem clara e objetiva e isto faz a gente sentir que está conversando com eles. A NT é a melhor, gostaria de pedir uma matéria sobre Hunter X Hunter e Viewtiful Joe, pois acho que são os únicos animês que estão passando na TV aberta, tirando a reprise cansativa de CDZ. Por favor, publiquem este e-mail, pois é primeira vez que escrevo para uma revista e vocês da NT agora fazem parte da minha vida (risos). Gostaria de me corresponder com outros otakus.

Ariany - Por e-mail

Oi, Ariany! Ah, viu que coisa? Primeira vez que você escreve, primeira vez que publicamos sua carta!
As matérias do Lancaster e da Valéria têm sido de encher os olhos, né? Essa relação de proximidade entre os leitores é perseguida por todos os redatores da NT, sempre querendo dar o melhor a vocês. Obrigado! Sobres suas sugestões, a surpresa é que a matéria de Hunter X Hunter, que não apenas está prontinha, como presente nesta edição! Quanto a Viewtfull Joe, ainda não foi dessa vez, mas a sugestão já foi anotada, pode deixar.

YAOI

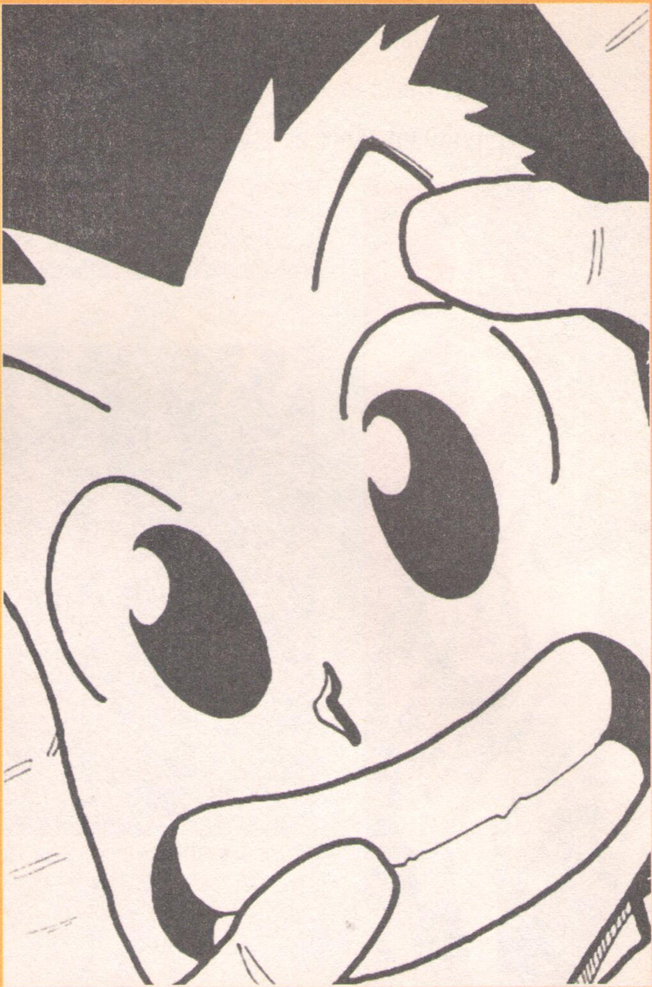
Eu adorei as matérias sobre yaoi. Ficou muito show! Gostaria que fizessem uma edição com Saint Seiya Yaoi; em uma das edições vocês mostraram YuYu Hakushô Yaoi e por que não pôr também Saint Seiya? Adorei a matéria de como fazer máscaras para cosplay, poderiam fazer uma matéria de como se apresentar no palco — nunca fiz cosplay e tenho muita vontade de fazer! Também gostaria que fizessem uma matéria sobre o mangá Merupuri. E uma ultima pergunta: Onde eu acho os bonecos do Gundam e Evangelion? KISSUS E UM GRANDE ABRAÇO!

Camila Bianca N. Berclaz

MAIS HUNTER X HUNTER

Oi, pessoal da NT, gostaria de dar os parabéns pela ótima revista! *-* Gostaria de fazer alguns pedidos e sugestões: 1- Eu acho que vocês deveriam mudar o visual das capas, pois na maioria das edições só aparece CDZ, e acho que isso cansa também, né? Gostaria que vocês dessem chances a outros animes, também. 2- Gostaria de pedir uma matéria bem completa de Hunter x Hunter e Ragnarok the Animation, pois são animês que eu gosto muito. E também gostaria, se fosse possível, que falassem mais sobre o box de Hunter x Hunter. 3- Adorei a matéria do FMA na n°6, estava realmente muito completa. E também adorei a matéria de Bleach na nº 11 (apesar de eu nunca ter visto esse anime, adorei). 4- Gostaria de pedir também que vocês escrevessem sobre L'Arc-en-Ciel. Bem, espero que vocês continuem com o ótimo trabalho da revista. Um forte abraço!

Adriely - Por e-mail



Bem-vinda à Caixa Postal, Adriely! Obrigado pelos elogios, queremos sempre melhorar com a ajuda de vocês. Sobre seus pedidos e sugestões: 1- Essa reclamação sobre as capas tem sido feita por muita gente, mas a resposta é uma só: colocar um animê popular na capa atrai mais leitores, que podem ter contato com o vasto conteúdo que a Neo Tokyo tem do miolo, para todos os gostos. A capa é só um chamariz, entende? 2 - Lemos sua mente e preparamos uma bela matéria sobre Hunter x Hunter, que tal dar uma olhada nas páginas dessa NT? Quanto a Ragnarök, é sem dúvida uma boa pedida, e sua sugestão foi anotadíssima! 3 - Muito obrigado! Tenho certeza de que os redatores das matérias citadas ficarão muito felizes com seus elogios. 4 - A banda L'arc-en-Ciel é sem dúvida muito popular, e deve, sim, ganhar um espaço na seção Play. Fique ligada! Um forte abraço pra você, também!

Obrigado, Camila! Poderá, sim, haver outras matérias com temática yaoi, mas sempre prezando pelo bom gosto e qualidade (afinal, a Neo Tokyo não é uma revista só para adultos, né?). Suas sugestões foram anotadas! Sobre o cosplay, é uma ótima idéia, e com certeza será levada em conta pela coluna, fique tranqüila! A respeito dos bonecos de Gundam e Evangelion, você pode encontrar com importadores que costumam vender em eventos de animê. Abração!

NEO TOKYO COMANDA!

Ok, ok. É a primeira vez que eu tô escrevendo e só quero parabenizar todo mundo aí da NT! A revista é muito "rox", tem muita matéria interessante, as capas são perfeitas! Muito show, muito show! Comecei a comprar a revista a partir do nº 6, vale muuuuuito a pena dar R$ 6,90 todo mês na revista! Já que eu sou de um pouco longe [Acre ^^'], a revista sempre chega atrasada, mas não é motivo pra não comprar! Aqui tem poucos otakus, mas o suficiente pra acabar com as revistas nas bancas, já que são poucas bancas daqui que vendem a NT. Beijuus :3

Lary (Laryssa Costa) – Acre/CE

Lary, não vamos começar a resposta com aquela famosa piada "E nasce gente no Acre?". Faremos melhor: Ficamos muito felizes em receber um e-mail de tão longe e de alguém tão simpática! Muito obrigado, de verdade, pelos elogios! Buscaremos sempre atender às sugestões de nossos leitores. Quanto a morar longe da maioria dos otakus, a Internet dá uma aliviada nesse problema, né? Entra na nossa comunidade no Orkut e manda ver nas amizades internéticas! Beijão!

Eventos

Para divulgar seu evento nas páginas da NT é necessário o envio de todas as informações com pelos menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Anime Summer
http://www.animesummer.com.br
Santos/SP

Sana World Cosplay Summit
http://www.portalsana.com.br
Fortaleza/CE

AnimABC
http://www.animabc.com.br
São Caetano do Sul/SP

Animekê Festival
http://www.animeke.com.br/
São Paulo/SP

Animescaetanos
São Caetano/SP

FanMixCon
http://www.fanmixcon.com.br
Campinas/SP

AniMinas
http://www.animinas.com.br
Belo Horizonte/MG

Anime Family
http://www.animefamily.com.br
Rio de Janeiro/RJ

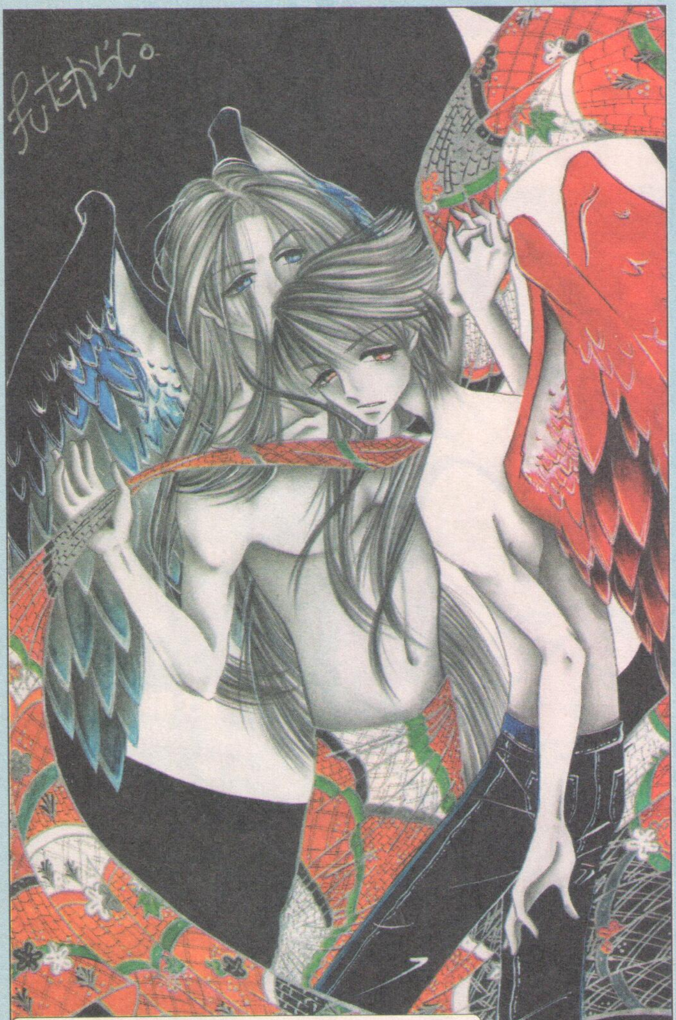
Sci-Fi Friends
São Paulo/SP

Anime Friends
http://www.animefriends.com.br
São Paulo/SP

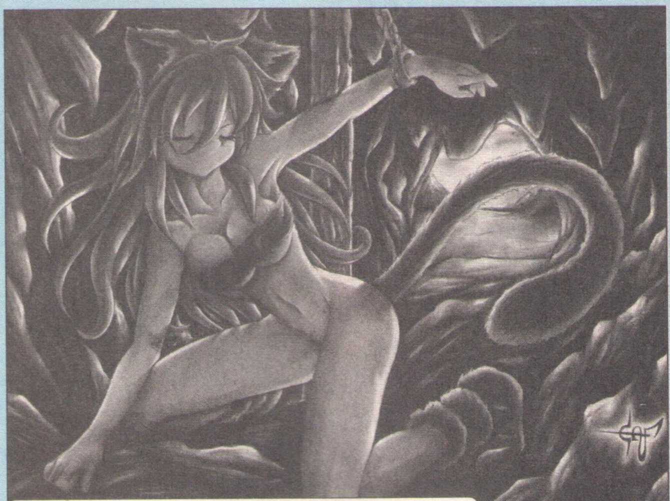
Animecon
http://www.animecon.com.br
São Paulo/SP

Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .

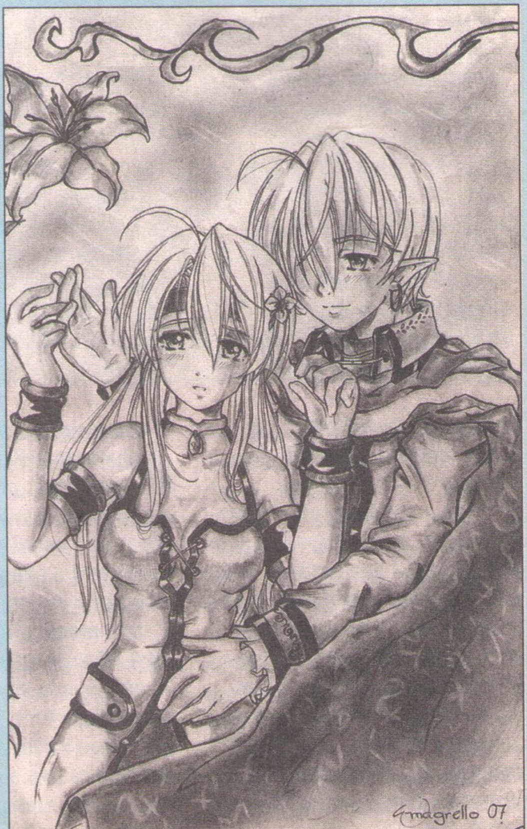
ATENÇÃO:
Esta galeria é especial com todas as ilustrações vencedoras do concurso realizado durante o Anime Dreams 2007. Parabéns a todos!



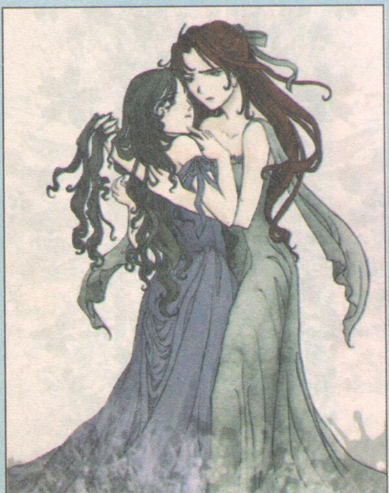
Francine de Oliveira Santiago – "Happy Hour"



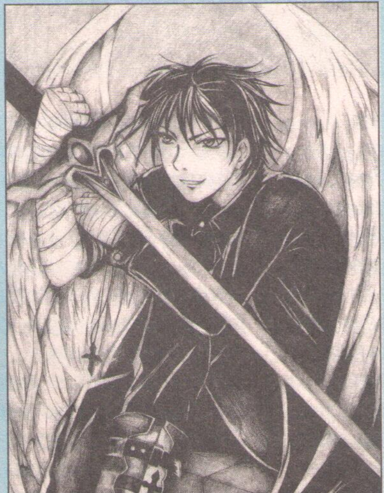
Erick Augusto Ferreira – Sem Título



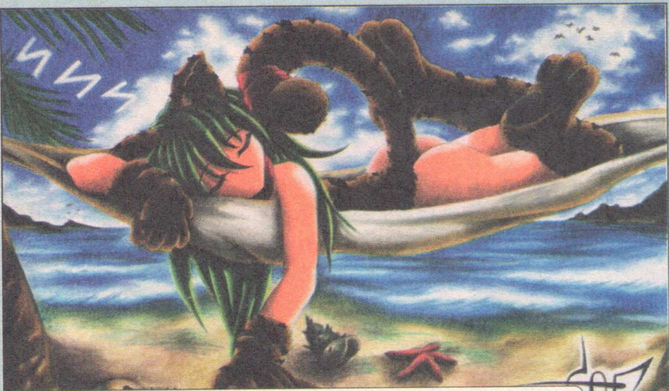
Wagner Carvalho "Magrelo" – "Kashmir"



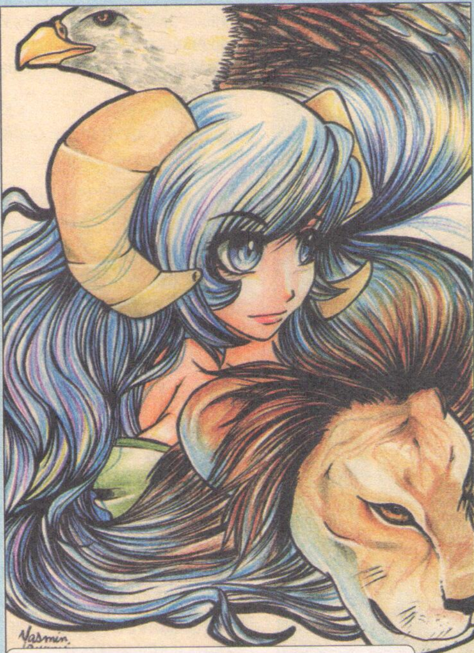
Pâmela de Oliveira – "Pisque e Homunculos"



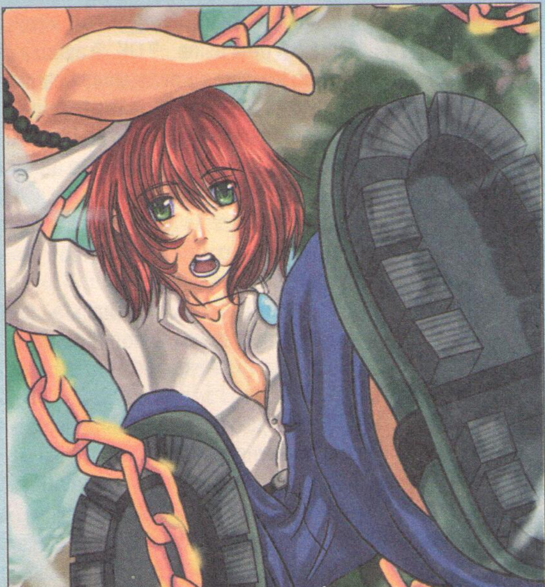
Charles Morais Brito – "The Darkness of Angel"



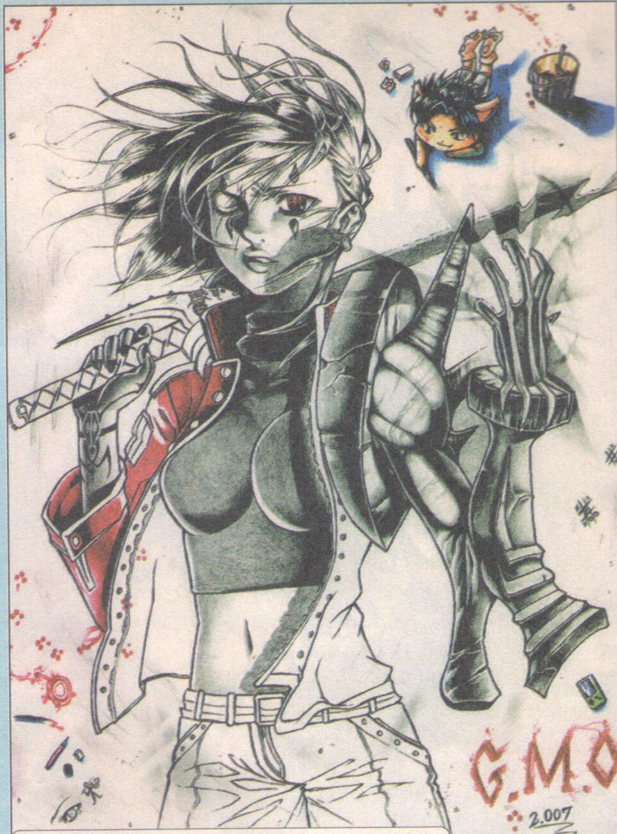
Erick Augusto Ferreira – Sem Título



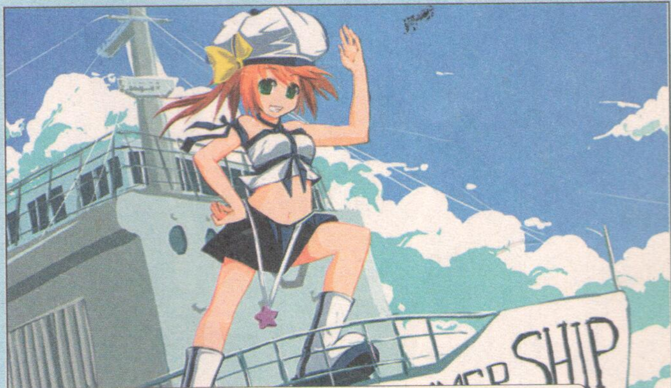
Yasmin A.M. Pinto – "Espectro"



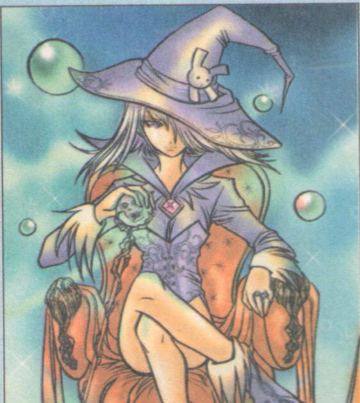
Yasmin A. M. Pinho – "Liberdade"



Gerson Moriyaso Oshiro – "Mãos à obra"



Viviane F. Matsukina – "Sailing Day"

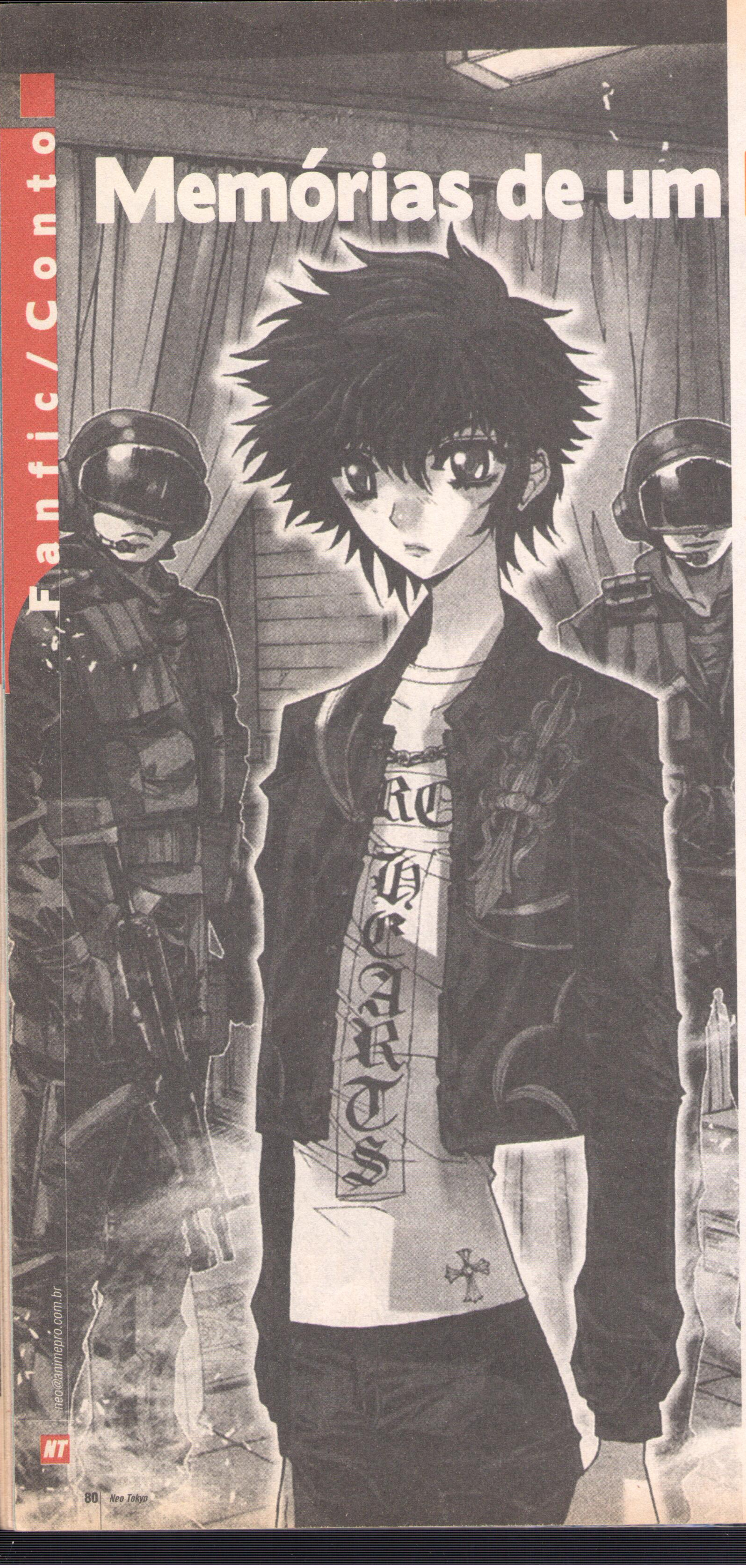


Camila M. A. Hortêncio – Sem Título

Memórias de um Homem

Parte 1

Por Arthemisys



NOTAS: A obra Saint Seiya pertence exclusivamente ao seu criador, Masami Kurumada. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro. As expressões em **negrito** foram extraídas do primeiro volume do mangá "Cavaleiros do Zodíaco – Episódio G" de Masami Kurumada e Megumu Okada.

28 de março de 1979...

TRIIMM! TRIIMM!

O telefone toca sem parar, mas não sinto a mínima vontade de atender. Detesto quando ligam para mim em plena madrugada. Vou voltar a dormir... Talvez desistam... Talvez se esqueçam de mim...

TRIIMM! TRIIMM!

- Desisto! – sento na cama e atendo aquele aparelho odioso – Alô? Senhor Maguire? Um acidente em uma usina...? OK, já estou a caminho. Desabo na cama novamente. Detesto quando ligam para mim em plena madrugada e detesto mais ainda quando se trata de um acidente em uma usina nuclear... Mas tenho que me levantar. Afinal, essa foi a profissão que acabei escolhendo para o resto da minha vida monótona. Dirijo-me até o banheiro e olho o meu rosto sonolento no espelho.

- Bom dia, senhor John Black. – falo sem o menor entusiasmo. E como sempre, o meu reflexo também está com uma cara de sono tremendo.

- Obrigado pelo seu grande entusiasmo. – respondo para mim mesmo.

Até parece que sou um louco, não é? Mas não sou. Isso acontece com qualquer ser humano que um dia resolve morar sozinho. Essa decisão de morar só aconteceu há cinco anos, depois da morte de minha mãe. Minha mãe... Ainda me lembro dela no hospital me pedindo para continuar sendo o homem bom e íntegro como o meu pai sempre fora.

"...Há seres humanos que possuem verdadeiros poderes... E isso... Não é nenhum truque."

Meu pai... Ele foi o pivô da minha entrada no FBI. Antes que pense que ele era um tira que morreu em trabalho, devo dizer que na realidade ele era um simples repositor de supermercado que quando resolveu ajudar um tira que tentava impedir um assalto, levou um tiro de um dos bandidos. Mesmo estando ferido, ele saiu em perseguição aos bandidos, mas levou a pior. Outro assaltante atirou e ele morreu na hora. Meu pai era um homem bom, admito, mas um homem muito teimoso...

Enfim, entrei para o FBI, pois sem meu pai, eu e minha mãe começamos a passar por sérias crises financeiras. O serviço até tinha o seu lado interessante, mas acabei saindo de lá após três anos. Se tem uma coisa que eu sempre detestei foi ser mandado pelos outros. E, sim, já ia me esquecendo... Odiava aquele nacionalismo idiota e exagerado que muitos agentes tinham... Sempre tive como filosofia de vida que o ser humano sempre deve estar acima de todo e qualquer tipo de interesse.

E desde então, passei a ser um agente free lancer. O meu trabalho consiste basicamente em trabalhar a mente do terrorista, assaltante, traficante etc., afim de que ele desista do ato que está praticando. E as idéias mais malucas sempre vêm dos terroristas. A maioria deles quer dominar o mundo... Que idéia mais idiota, meu Deus.

Termino de me vestir. Como refeição, uma xícara de café amargo e duas torradas. Antes de sair, pego o meu sobretudo preto que está no cabide e tranco a porta. Na garagem, sou recepcionado pelo meu melhor amigo.

- Bob, pare com isso! Você está me sujando todo com essas suas patas!

Meu amigo é um cão da raça boxer. Um animal muito inteligente, parece até ter um sexto sentido. Digo isso porque quando dei partida no carro ele de repente se deitou e começou a choramingar baixinho. E eu também, por um breve espaço de tempo, senti uma tristeza abater o meu coração. Mas não tenho tempo para ficar pensando na tristeza. Afinal, ainda tenho que dirigir por quatro horas até chegar à Usina Nuclear da Ilha de Pensilvânia.

Durante a viagem, a única parada que dou é em um empoeirado posto de gasolina. Reabasteço o carro e compro o New York Times do dia. Na página principal, uma foto da Usina toma quase toda a página. E em letras garrafais, a chamada:

O CAOS
USINA NUCLEAR DA ILHA THREEMILE
NA PENSILVÂNIA AMEAÇA EXPLODIR A
QUALQUER MOMENTO!

Na reportagem, especulações de que o acidente não é realmente um fato incidental.

- Puf! Mas esses terroristas não tomam jeito mesmo! – digo lendo o jornal enquanto dirijo. Claro que aquilo não seria um acidente. Aquilo é obra de terrorista, no mínimo.

Após terminar a leitura, jogo o jornal na parte de trás do carro. A Usina já está à vista no horizonte. Mais um dia de trabalho se inicia para mim.

Ao chegar aos portões da fábrica, vejo que o negócio está bem sério mesmo. Toda a Usina está evacuada e uma quantidade impressionante de curiosos e repórteres se fazem presente no portão principal.

- Sou John Black. O senhor Joshua Maguire me chamou. – digo a um dos soldados do exército. Ele fala algo incompreensível no rádio e dá sinal positivo para meu carro entrar. Assim, me dirijo até o escritório da Usina que fica na parte mais externa do complexo.

Quando chego, os militares presentes se acalmam e, então, inicia-se a reunião. Ao ver as instruções por escrito, comecei a me sentir um verdadeiro idiota. Logo, retruco dizendo que se me chamaram para aquela reunião, era porque na realidade o que está ocorrendo na Usina é um atentado e me mostro indignado ao saber que ao invés de realizar uma negociação, vou ter que escoltar uma pessoa sem nenhuma identificação até os terroristas. Aquilo era demais para minha cabeça.

O senhor Maguire respondeu dizendo que não eram terroristas, mas sim, O Terrorista. Aquilo foi a gota d'água para mim! Começo a falar nervoso que aquela hecatombe que está prestes a acontecer não poderia ser obra de um só homem.

- Tem sim. Existem lugares nesse mundo que vocês jamais imaginaram... Há seres humanos que possuem verdadeiros poderes... E isso... Não é nenhum truque.

Todos naquela sala (e isso inclui a mim, também) olharam pasmados para o orador daquelas palavras surreais. Um garoto. Sim! Um moleque na altura de seus 15 anos estava naquele lugar, falando coisas que, para mim, não faziam o mínimo sentido, porém... Foi a partir daí que tudo tomou outro caminho... Um caminho que eu jamais imaginei que existisse...

- Não me digam que... É para levar essa criança... Para aquele inferno radioativo onde está o terrorista?! – eu disse absolutamente revoltado.

Logo eu que sempre tive em mente que a vida humana está acima de todo tipo de interesse, me vi na obrigação de levar um garoto para morrer de uma forma tão perversa! Eu estava no mínimo revoltado com os chefes daquela "missão" maluca.

- Não brinquem comigo. Recuso-me a aceitar essa ordem, nem que seja do presidente. – respondi com ira e desgosto.

Foi então que o chefe da missão disse sem nenhum rodeio que aquelas ordens e aquela missão não foram frutos da ordem do presidente dos EUA, mas, sim, de alguém bem mais poderoso... Alguém que tinha o poder de subjugar o poder da maior nação do planeta. E foi esse "alguém" quem mandou levar o garoto para morrer no reator daquela usina...

Por um momento cheguei a pensar que estava ficando louco. Por um breve momento pensei que tudo aquilo era brincadeira. Mas eu estava enganado. Tudo aquilo era real... E eu teria uma hora para cumprir a minha missão... E deixar que o garoto cuidasse do resto sozinho.

Dirigimos-nos logo em seguida para uma barraca do exército, onde estavam todos os equipamentos anti-radioativos. Enquanto me vestia com uma roupa especial para entrar na Usina, olhei de soslaio para o garoto. Deveria ter cerca de 1,70 metro de altura, corpo franzino, olhos vividamente azuis e cabelos ruivos. Estava vestido com uma calça jeans surrada, uma camisa e usava uma jaqueta de couro preta com uma cruz medieval bordada nas costas. Eu ri da ironia que o acaso fez. Um garoto que logo estaria se dirigindo para a morte, usava uma cruz nas costas. Um típico "Cristo" dos tempos modernos.

Acho que ele notou o meu passageiro bom humor, pois perguntou impaciente se já poderíamos sair para o reator.

Logo que o vi pela primeira vez, notei que o inglês dele era muito "carregado". Perguntei de onde ele era e o rapaz me disse prontamente que era grego. O moleque veio da Grécia só para morrer.

- Posso saber pelo menos o seu nome?

- ...Leão.

Conclui na próxima edição...

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE

Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes). ■ NT

Os melhores cosplayers do Brasil

Parte 1

Na última edição da revista Neo Tokyo você conheceu o Yamato Cosplay Cup, um novo concurso de cosplay que promete agitar os cosplayers brasileiros em uma empolgante competição. Após o anúncio da novidade, vários leitores enviaram suas dúvidas pelo Orkut. Por isto, a partir desta edição estaremos solucionando algumas delas e ainda publicando os perfis de alguns competidores do YCC. A Neo Tokyo é a revista oficial do Yamato Cosplay Cup.

O cosplayer terá que se apresentar três vezes na final?

Sim, na final do Yamato Cosplay Cup, cada cosplayer subirá ao palco três vezes para ser avaliado em três categorias diferentes. Na primeira, que é a Desfile, ele ganhará uma nota por sua roupa, onde será avaliada a fidelidade da mesma ao personagem escolhido, além das dificuldades e as soluções encontradas pelo cosplayer na busca pelo melhor resultado possível.

Depois, ele será avaliado pelas regras da categoria Livre, ou seja, o que vale é a criatividade. Ganhará boas notas uma apresentação criativa, diferente, onde o personagem viva uma situação inédita, algo que ele não faria normalmente.

Por fim, ele será avaliado visando uma apresentação tradicional, onde o show e o espetáculo prevalecem. Neste quesito, os juizes irão observar a fidelidade da apresentação com o que o personagem faz de fato na sua mídia de origem.

Todas as notas têm peso igual, serão somadas as três notas de cada juiz, divididas por três e assim será oficializada a nota final que cada cosplayer receberá. O cosplayer deverá participar das três categorias com a mesma roupa, todas elas serão feitas na seqüência na noite da grande final.

Vale somente cosplayers de origem oriental?

São considerados válidos cosplays de personagens originados em qualquer tipo de mídia desenhada ou filmada, não importando a origem étnica do mesmo. Desde que o personagem seja de acesso público.

Serão desclassificados personagens originários de fanzines e fóruns, assim como "cosplays originais". É vetada ainda a participação e representação de personagens pornográficos ou eróticos (hentai) .

neo@animepro.com.br

Conheça agora cinco cosplayers que já asseguraram sua vaga na grande final. Na próxima edição tem mais!

Leo-Kun

Nome completo: Leonardo Moutinho Lanna
Data de nascimento: 14 de agosto de 1990
Signo: Leão
Cidade em que nasceu: Rio de Janeiro / RJ
Cidade em que reside: Valença / RJ
Meu primeiro evento foi: Anime Center 2002
Meu primeiro cosplay foi: Keitarô Urashima (do mangá Love Hina)

Como você conseguiu a vaga pro Yamato Cosplay Cup?
Foi no Anime Family 2006. Para falar a verdade, o máximo que eu pensei conseguir foi uma posição em sexto ou sétimo. Foi realmente surpresa para mim. Digamos que ainda fiquei uns dias sem acreditar. O cosplay que usei, de Mad Hatter ("Angel Sanctuary"), já estava sendo planejado há mais ou menos meio ano. Foi meu segundo cosplay, eu fui fazendo aos poucos, e queria fazê-lo pro Anime Family. E consegui, não foi fácil, mas tudo valeu a pena!

Já pensou em que roupa usar na grande final? O que espera para o grande dia?
Sim, logo no dia seguinte ao evento em que ganhei já estava pensando em apresentações, porém algumas se mostraram muito "surreais". Mas posso dizer que ainda não decidi, tanto o personagem quanto a apresentação. E quando decidir, farei segredo (risos). Espero para o grande dia grandes cosplays, e principalmente grandes apresentações. São elas que vão decidir quem vai vencer, pois no quesito fantasia, tenho certeza de que todos serão grandiosos. Acho que vai ser um dos melhores concursos de cosplay do Brasil e do mundo. Esperem um show!

Em qual das apresentações você acha que terá mais dificuldades?
Eu acho que terei grandes problemas na apresentação livre, porque até hoje só consegui criar uma. Acho difícil colocar certos personagens em situações que saiam muito das que vivem no respectivo mangá / animê. E conseguir convencer que o comportamento do personagem naquela situação seria realmente aquele. Ao passo que prefiro apresentações tradicionais. Não gosto de copiar exatamente uma cena em que o personagem apareça, mas sim criar uma que caberia exatamente no mangá / animê.

Yuki

Nome completo: Thaís Fonseca Jussim
Data de nascimento: 01 de fevereiro de 1983
Signo: Aquário
Cidade em que nasceu: Rio de Janeiro / RJ
Cidade em que reside: Rio de Janeiro / RJ
Meu primeiro evento foi: Anime Rio 2000
Meu primeiro cosplay foi: Chocolate Misu ("Bakuretsu Hunters")

Como você conseguiu a vaga pro Yamato Cosplay Cup?
Com o cosplay de Sesshoumaru, de "InuYasha". No evento Anime Family, no Rio de Janeiro.

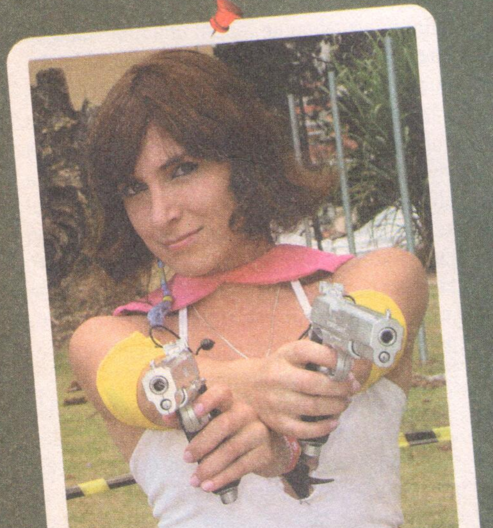
Já pensou em que roupa usar na grande final? O que espera para o grande dia?
Ainda não decidi, mas já estou pensando em várias possibilidades. Espero encontrar cosplayers que admiro, com cosplays e apresentações maravilhosas!

Em qual das apresentações você acha que terá mais dificuldades?
Acho que talvez na Livre, dependendo do personagem. Mas essa também é a categoria em que mais me divirto durante as apresentações.

Galeria

Naruto

Hellsing



Final Fantasy

Hellsing

Naruto

Lilithy

Nome completo: Andressa Naoko Miyazaki
Data de nascimento: 17 de julho de 1979
Signo: Câncer
Cidade em que nasceu: Guarulhos / SP
Cidade em que reside: Guarulhos / SP
Meu primeiro evento foi: Animecon 99
Meu primeiro cosplay foi: Herbaira ("Spielvan")

Como você conseguiu a vaga pro Yamato Cosplay Cup?
Consegui usando o cosplay da armadura de Athena ("Cavaleiros do Zodíaco") no evento Anime Fantasy/CosplayCon de 2006.

Já pensou em que roupa usar na grande final? O que espera para o grande dia?
Comecei a pensar agora e ainda estou sem idéia. O nível dos cosplayers selecionados para a final é bem alto, vai ser muito emocionante e disputadíssimo.

Em qual das apresentações você acha que terá mais dificuldades?
A dificuldade vai depender muito do personagem que eu escolher. Tem alguns que são mais fáceis de criar algo livre e outros mais fáceis de criar algo tradicional. Espero não ter dificuldades em nenhuma delas (risos). Minha preferência é pela categoria tradicional porque é fiel às características do personagem.

S1mulation One

Nome completo: Simone Setti de Almeida
Data de nascimento: 25 de fevereiro de 1986
Signo: Peixes
Cidade em que nasceu: Sorocaba / SP
Cidade em que reside: Sorocaba / SP
Meu primeiro evento foi: Animecon 2002
Meu primeiro cosplay foi: Mutsumi Otohime ("Love Hina")

Como você conseguiu a vaga pro Yamato Cosplay Cup?
Consegui na eliminatória do evento Ressaca Friends 2006. Foi uma grande surpresa, realmente não achei que poderia conseguir! O cosplay que ganhei foi Sailor Galáxia Caos, de "Sailor Moon Stars".

Já pensou em que roupa usar na grande final? O que espera para o grande dia?
Tenho algumas idéias para a final, mas ainda estou decidindo e testando se tudo que eu quero vai dar certo! Mas espero um grande show, um verdadeiro espetáculo de cosplayers extremamente talentosos e apresentações belíssimas! Só por estar lá, participar e assistir de pertinho, me sinto muito feliz e realizada!

Em qual das apresentações você acha que terá mais dificuldades?
Acredito que a Livre. Mesmo que eu faça piada com tudo (risos). É difícil saber o gosto das pessoas e criar uma paródia com o personagem. Mas até lá, com certeza penso em algo insano! (risos)

Hyoga de toalha

Nome completo: Gabriel Niemietz
Data de nascimento: 10 de fevereiro de 1982
Signo: Aquário
Cidade em que nasceu: São Paulo / SP
Cidade em que reside: São Paulo / SP
Meu primeiro evento foi: Anime Friends 2004
Meu primeiro cosplay foi: Cosplay original, personagem criado por mim. Foi o Hyoga ("Cavaleiros do Zodíaco"), mas com uma toalha

Como você conseguiu a vaga pro Yamato Cosplay Cup?
Consegui a vaga reservada aos residentes do estado de São Paulo, empatando na melhor nota junto com outros dois cosplays, a vaga então foi ganha em um sorteio realizado no palco, com o nome dos três empatados. A vaga foi conquistada no Anime Dreams 2007 com cosplay de Alphonse Elric, com uma apresentação do último episódio, onde ele já está transmutado na pedra filosofal.

Já pensou em que roupa usar na grande final?
Idéias para final, eu tenho varias, algo do tipo que eu gosto, coisas grandes e truculentas. Provavelmente, vou usar o Jango de "Bakuten".

As fotos de Thais Yuki são do fotógrafo Neo Nights. As demais são dos Arquivos Pessoais dos Cosplayers / Divulgação).

Quem ainda não se viciou com Rolling Star? (de Bleach)

Não é de hoje que pedem para falar dela por aqui, então, chegou a vez da cantora que é o maior fenômeno do momento: Yui. A cantora, que está há dois anos no mercado, tem entre seus méritos ter seu primeiro filme escolhido para o Festival de Cannes.

Por: Giuliano Peccilli

O sucesso inesperado de Yui é facilmente comparável ao caso não tão recente da cantora Norah Jones. Por passar uma imagem tímida e não ser muito fã da mídia, ela conseguiu agregar esses valores a sua imagem como cantora, cativando uma legião de fãs.

Voltando um pouco no tempo, Yui gostava muito de escrever poesia ainda no colégio. Um amigo sugeriu a ela que, por curtir poesia, também deveria se envolver com música; assim, ela logo se apaixonou por tocar violão e guitarra. Estudando numa escola particular, ela desejava se tornar uma aspirante a cantora. Saindo de sua cidade natal, Fukuoka, ela mostrou seu talento musical pela costa de Shingu e pelos campos de arroz de Kaminofu.

Nascida no dia 26 de março, este ano estará comemorando 20 anos de idade. A jovem cantora tem entre seus hobbies ver filmes, tocar guitarra e jogar badminton (esporte parecido com tênis, que se joga com raquetes e uma peteca).

Muitos se perguntam qual é o verdadeiro nome da cantora, já que este nunca foi anunciado oficialmente. Alguns especulam ser Yui Yoshioka, mas recentemente no filme Taiyou no Uta apareceu como Yui Noriko, e, no entanto, não foi devidamente comprovado qual dos dois é o verdadeiro nome dela.

A vida da jovem cantora mudaria após uma audição da Sony Music Japan. Aprovada com nota máxima por todos os juízes da audição, a cantora pôde cantar três músicas de seu repertório, invés de duas como é de praxe. Ela sentou-se no chão e começou a tocar seu violão, criando a atmosfera perfeita, através da qual demonstrou seu dom com as canções "Why Me", "It's Happy Line" e "I Know". A nota foi máxima!

A cantora logo trocou sua terra natal por Tóquio, após assinar contrato com a gravadora Sony Music Japan. Ela lançaria seu primeiro single de maneira independente com destaque para a música "It's Happy Line".

O primeiro single oficial com a gravadora veio com "Feel My Soul": Yui não tinha inicialmente a intenção de lançar esse trabalho como o de estréia, pois havia composto em homenagem à sua terra natal. O projeto só tomou outra forma porque o produtor da TV Fuji, Yamaguchi, gostou muito do seu trabalho. Gostou tanto que visitou o estúdio, no qual ela estava gravando, e também levou Yui à estréia do mercado fonográfico.

O público de animês logo conheceria seu trabalho com o animê Bleach. A música de seu terceiro single, "Life", havia entrado para o quinto encerramento da série. A cantora ainda voltaria ao animê mais tarde para cantar a quinta e atual abertura, "Rolling Star".

Vale lembrar que a cantora não se sente à vontade para conversar com o público, por isso prefere mostrar sua música nos palcos a conversar com os admiradores. Por ter esse jeito, provavelmente foi um dos motivos para ter sido chamada ao emocionante filme "Taiyou no uta", que estreou no dia 17 de junho do ano passado (e em breve faremos uma matéria sobre o filme). A história: Kaoru Amano (Yui) vive o dilema de possuir a estranha doença chamada XP, pela qual não pode tomar sol senão sofre queimaduras pelo corpo. Sem cura, Kaoru sabe que sua vida será curta, e que também não conhecerá muito da vida. Cantando numa praça próxima de sua casa à noite, Kaoru põe em suas letras todo seu sofrimento e desejo de ter uma vida normal.

Como toda garota normal, ela é apaixonada pelo vizinho que surfa de madrugada antes de ir à aula, sendo que um dia os dois se esbarram e começam uma amizade bastante colorida. Kaoru faz suas canções para o pôr-do-sol e aspira um dia ser uma cantora.

Uma das curiosidades desse filme é que a música que ela cantou na audição "It's Happy Line" é cantada pela personagem Kaoru. Será a vida imitando a arte? O sucesso do filme com Yui logo fez "Taiyou no uta" ganhar uma versão em dorama, mas infelizmente Yui não protagonizou a série. Em seu lugar ficou a atriz Erika Sawajiri, que tem um certo problema com a mídia japonesa, por confrontar repórteres e ser muito comentada sobre sair com diversos atores. Independente disso, a Kaoru Amano dela é totalmente extrovertida e bastante lutadora sobre seu sonho de se tornar uma cantora, sendo totalmente diferente da interpreta pela Yui, que era tímida e inocente.

Voltando um pouco sobre a carreira da cantora, seu primeiro álbum vendeu no lançamento quase 190 mil cópias. Intitulado "From Me To You", este álbum reuniu as músicas dos primeiros quatro singles e não sai do TOP 5 da Oricon há bastante tempo.

Atualmente, depois do último sucesso, "Rolling Star", em Bleach, a cantora está lançando seu oitavo compacto, tendo como música de destaque "CHE.R.RY"; O single será lançado no próximo dia 14 de março. NT

Discografia

1º Single – It's Happy Line (indepentende)
1º Single – Feel My soul
2º Single – Tomorrow's Way
3º Single – Life (5º encerramento de Bleach)
4º Single – Tokyo
5º Single – Good-bye Days (trilha de Taiyou no uta)
6º Single - I Remember You
7º Single – Rolling Star (5ª abertura de Bleach)
8º Single – CHE.R.RY
1º Álbum – From Me To You

Letra Traduzida

Dragon Ball

Bokutachi wa tenshi datta

Angel... Angel... Angel...
Angel... Angel... Angel...

Toki ni uzumoreta kioku no kanata
Sou as boki-tachi wa tenshi datta
Sora no eu kara ai no tane wo mackichirashite
Kono hoshi kara kanashimi keshitakatta

Nee Hiroi buruu sukai [blue sky]
Miageteiru to yuuki ga wakanai ka...
Ima demo

To My Friend Senaka no hane nakushita keredo
Mada fushigina chiakara nokotteru
To My friend Hikari wo daite yume wo miyou yo
Hora Kimi no hitomi ni niji ga kakaru

Machi ni yogoreta to kimi wa kedo
Ima mo sukitooru namida ga aru
Kumo no hiroba de kan [can]keri shite tsuki wo suberi.
Haato [Heart] no ya de hito wo koi ni otoshita

Sou egaku bijon [vision]
Genjitsu ni suru mahou ga atta da...
Honto as

To My Friend Ashita wo shinji-tsuzukereba
Kono sabaku mo rakuen ni kawaru
To My Friend Kizutsuki soshite manande yukoou
Ima ai no tsubomi ga mune de hiraku

To My Friend Senaka no hane wa nakushita keredo
Mada fushigina chikara nokotteru
To My Friend Hikari wo daite yume wo miyou yo
Hora Kimi no hitomi ni niji ga kakaru

Angel... Angel... Angel...

Éramos Anjos

Angel... Angel... Angel...
Angel... Angel... Angel...

Um dia, distante memória enterrada no tempo
De quando nós éramos anjos
Espalhando sementes de amor por cima do céu
Queríamos acabar com a tristeza deste planeta

Um grande céu azul
Olhando assim, nasce uma coragem?...
Mesmo agora

To my friend, perdi as asas das costas mas
Ainda resta uma misteriosa força
To my friend, vamos abraçar a luz e sonhar
Veja o arco-íris passar pelos seus olhos

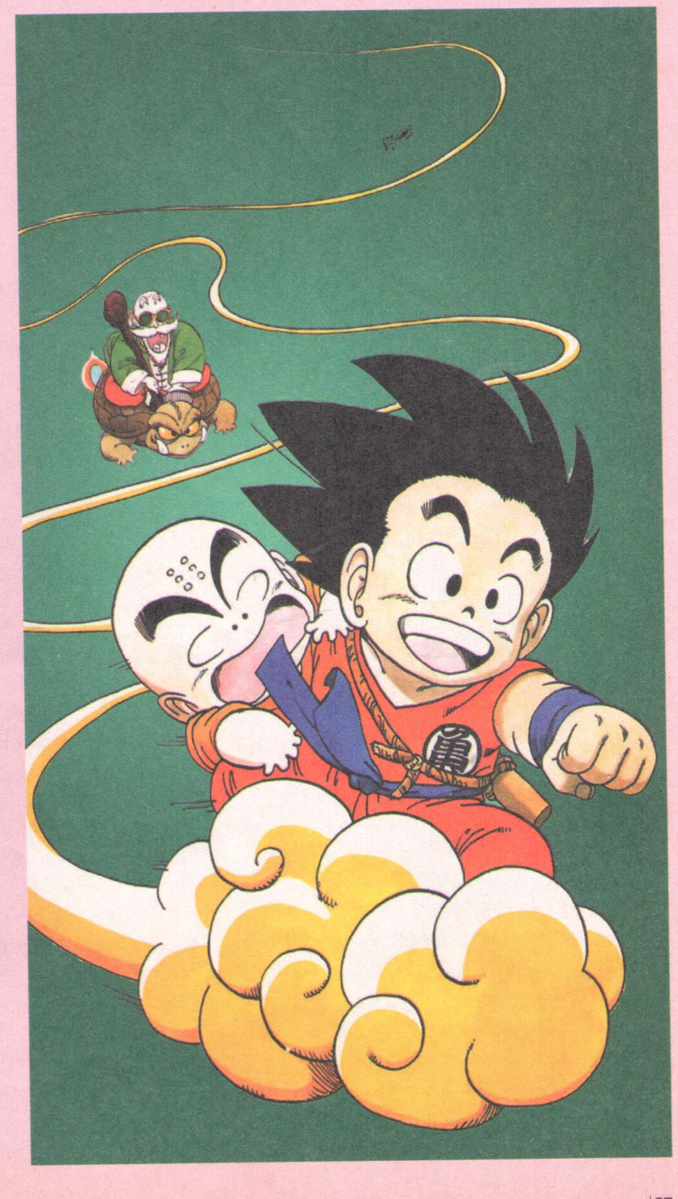
Embora você diga que foram sujas pela cidade
Mesmo agora há lágrimas límpidas
Chutando latas na praça da nuvem, escorregando pela lua
Fazendo as pessoas se apaixonarem com a flecha de coração

Uma visão assim imaginada
Havia uma mágica que tornava isso realidade...acredite

To my friend, se continuar acreditando no amanhã
Este deserto também pode virar um paraíso
To my friend, se machucando e aprendendo com isso
Agora, o botão do amor vai se abrir do peito

To my friend, perdi as asas das costas mas
Ainda resta uma misteriosa força
To my friend, vamos abraçar a luz e sonhar
Veja o arco-íris passar pelos seus olhos

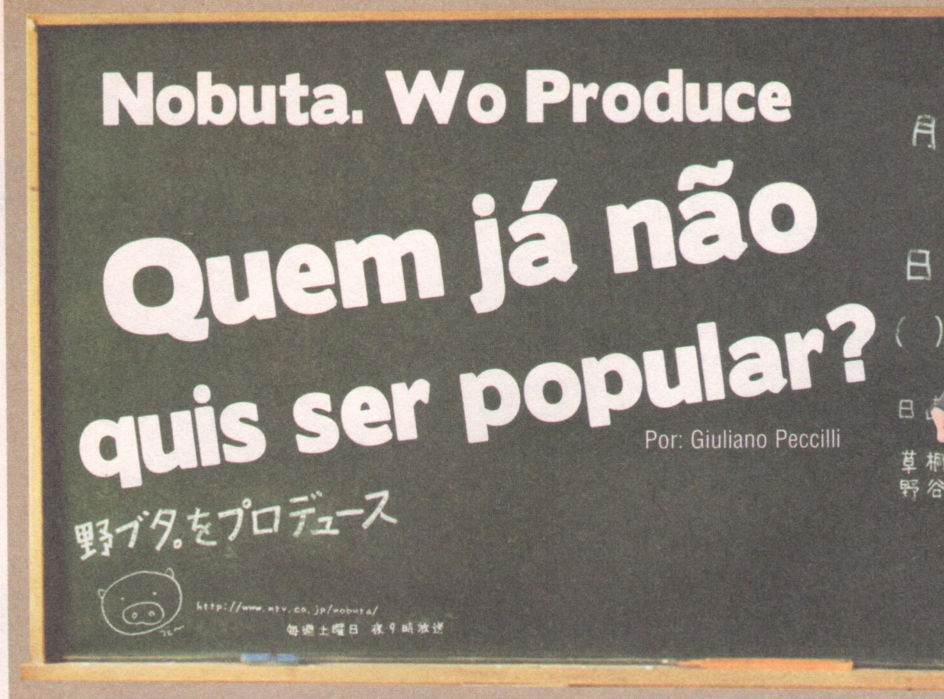
Angel... Angel... Angel...

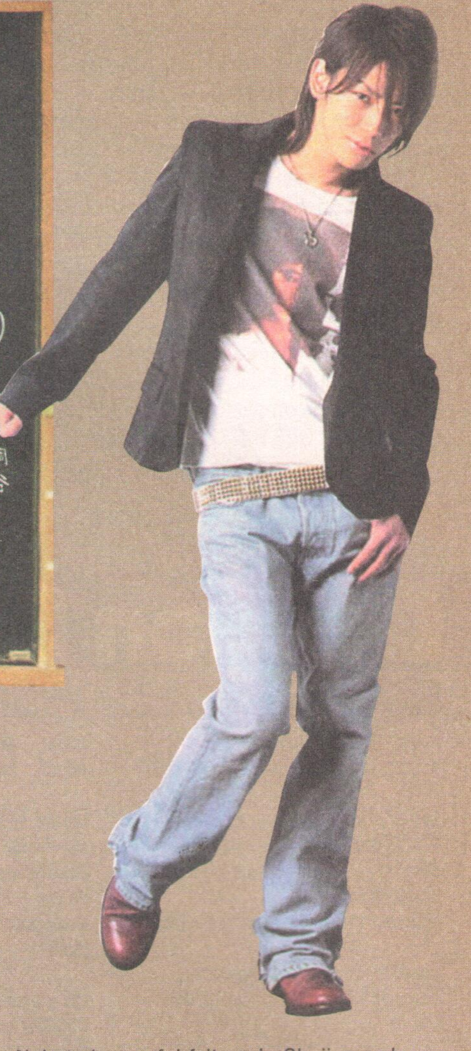


Nobuta. Wo Produce

Quem já não quis ser popular?

Por: Giuliano Peccilli





Shuji Kiritani é o aluno mais popular de sua sala na escola. Sempre trabalhando para não perder esse posto, ele almoça todos os dias com a linda Mariko Uehara, também bastante popular. Juntos, eles formam o casal perfeito da escola, assim contribuindo com a idéia do Shuji em ser popular.

Akira Kusano é um cara estranho, mas só com ele que Shuji pode mostrar o seu lado verdadeiro. Akira também foge de sua verdadeira vida, mas sua forma de esconder isso é com bastante humor, como quando faz uma pose com os dedos, e diz "kon".

Um dia, surge a misteriosa Nobuko Kotani, que se torna uma atração da sala, por ser extremamente tímida e não confiar nas pessoas. Kozue Bando e seu grupo de garotas querem a todo custo destruir o estilo de Nobuko. As maldades são diversas, desde escrever "maldição" no seu uniforme, a molhá-la no banheiro, ou até escrever que ela irá morrer na carteira dela, na sala de aula.

Shuji e Akira decidem que isso não irá acontecer mais com Nobuko, criando um projeto de transformá-la na aluna mais popular da escola. Akira procura um apelido para Nobuko, nas suas brincadeiras, batizando-a de Nobuta ('porco', em japonês). Nobuko gosta do nome e tem início o Projeto Nobuta.

Uma das mudanças mais drásticas, com muita relutância da Nobuta, é sobre o corte de cabelo. Nobuta não tem amigos, por isso usa o mesmo corte de cabelo de sua boneca. Shuji e Akira cortam o cabelo da boneca, assim convencendo a troca de visual da Nobuta.

Depois do corte de cabelo, os dois compram roupas mais elegantes para ela, com o cartão de crédito do Akira. Tudo isso porque o uniforme de Nobuta estava pichado com a palavra "maldição" e eles conseguem aprovar na escola que ela fosse com suas roupas normais. Nobuta vai toda produzida para a escola e acaba ganhando grande popularidade, fazendo outras garotas aparecem com roupas manchadas, assim causando bastante confusão na escola.

Outra atitude para tornar Nobuta popular é torná-la cliente da livraria de Koyoku. Uma livraria diferente, já que apenas as pessoas lindas de coração poderiam entrar nessa livraria. Uma das que conseguiram é Mariko, ajudando sua popularidade na escola. Nobuta tem livre acesso à livraria, utilizando-a até como forma de fuga, quando arranja briga com as garotas da sala.

Uma pessoa que apóia Nobuta, Shuji e Akira é a vice-diretora, Catherine. Ela sempre aparece misteriosamente e numa das vezes entrega pro Shuji e pra Nobuta, duas mãos de macaco que podem realizar três desejos.

Mariko começa a desconfiar de que Shuji gosta de Nobuta, por isso muito do que eles conversam acaba resultando no visual ou na maneira de agir da Nobuta.

Nobuta Power!

Akira cria a frase de transformação "Nobuta Power!", alegando que fazendo a pose de transformação, a pessoa ficará mais confiante para tudo. Nobuta logo adere à frase, revelando o quanto é inocente em relação às pessoas.

Uma das coisas que Shuji percebe com o tempo, é que não podemos mudar só visualmente a pessoa, mas a forma de pensar, também. Ele descobre que um dos seus amigos da sala gosta da Nobuta, assim arranjando um encontro em duas duplas.

Shuji convida Mariko para sair em dupla com Nobuta e Makoto. No passeio, Mariko descobre sem falar nada que a comida que Nobuta levava foi feita pelo Shuji, e cada vez levantando mais suspeitas sobre a relação que os dois tinham, até citando para Shuji que ele parecia pai da Nobuta.

Makoto e Nobuta se separam de outra dupla indo para um aquário. Akira, que descobre estar apaixonado por Nobuta, segue os dois. Um senhor bêbado cai e Nobuta vai ajudá-lo. Makoto acha nojento, Akira surge e chama a ambulância, indo junto com Nobuta.

A primeira amiga de Nobuta

Surge Kazumi Aoi que faz amizade com Nobuta e revela ser neta do senhor bêbado que Nobuta ajudou outro dia. A amizade das duas atrapalha Shuji e Akira que decidem temporariamente interromper o projeto de tornar Nobuta popular.

Nobuta decide participar no clube de vídeo, assim se tornando apresentadora do programa do intervalo, onde os alunos e professores almoçam e ela prova a comida de todo mundo dizendo se está bom ou não.

Não é difícil dizer que a partir desse instante Nobuta vira popular, mesmo que Shuji e Akira não percebessem isso.

Toda a escola vibra com o estilo de apresentar da Nobuta, e ela passa a ser reconhecida em qualquer lugar.

A máscara de Shuji cai

Um dos momentos finais da série é quando Makoto é espancado por alunos da escola rival, mas Shuji não o reconhece e passa reto. No dia seguinte, todos da escola ficam contra Shuji, e ele fica totalmente sem amigos e perde a imagem de popular. Quieto em seu canto, apenas pode conversar com Akira e Nobuta: o papel se invertera.

Todos descobrem que Shuji apenas ajudava alguns pra ter sua imagem de popular na escola. Além disso, ele dispensa Mariko, ao dizer que nunca amou ninguém e que realmente a usou para se manter popular.

Em seguida, ainda temos alguém com inveja de Nobuta, que escreve em cantos sobre o suposto namoro dela com Shuji. Isso sem mencionar, as fotos de um abraço que Nobuta deu em Shuji, e que foi parar no armário de Akira, que não aceita perder Nobuta para seu amigo. O que vemos daqui pra frente é uma total desconstrução do que foi o Projeto Nobuta que dá ainda a cartada final quando Shuji descobre quem está por trás de tudo isso e quais são as razões dessa pessoa para querer destruir Nobuta.

Enquanto isso, o pai de Akira volta para o Japão e os dois voltam a brigar por causa da sucessão da empresa. Akira não aceita que seu destino esteja traçado e que não possa ele mesmo criar seu próprio destino.

O final da série? Bom, vou deixar esse gosto para quando assistirem à série. Nobuta Wo produce tem um final bem amarrado e até inesperado. Muitas das questões serão respondidas.

Seishun Amigo – tema de Nobuta. Wo produce

Kazuya Kamenashi, o Shuji, e Tomohisa Yamashita, o Akira, são cantores bastante populares no Japão. Kazuya faz parte na banda Kat-Tun, já comentado na Neo Tokyo nº 9, enquanto Tomohisa Yamashita faz parte da banda NewS. Os dois formaram a dupla Shuji to Akira, lançaram o single Seishun amigo, música-tema da série.

O sucesso foi totalmente inesperado, chegando a ser o single mais vendido da Oricon por trinta e quatro semanas seguidas, e o mais vendido do ano de 2005. A música ultrapassou barreiras e chegou a entrar no TOP 100 de músicas mais ouvidas na Dinamarca.

Elenco de estrelas!

Nobuta/Kotani Nobuko foi interpretada por Horikita Maki. Para quem assistiu à série Densha Otoko (para mais detalhes leia Neo Tokyo número 13), é uma velha conhecida, já que lá ela era irmã do próprio Densha. Entre os vários sucessos, ela também fez Kurosagi, no qual reencontrou o ator Tomohisa Yamashita, um ano depois da série Nobuta Wo Produce.

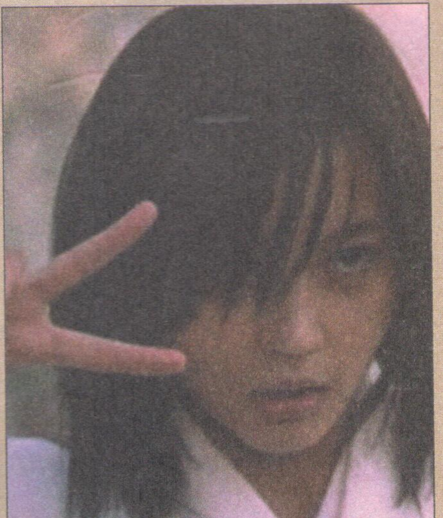
Kazuya Kamenashi, que é uma verdadeira estrela nipônica, fez diversos comerciais, videoclipes e não parou de fazer novelas (tem até revista própria no Japão, a Kazuya Club). Fez diversos sucessos no Japão, podendo-se destacar Gokusen 2, Sapuri e Yuuki. Ele é o K da boyband Kat-Tun.

Tomohisa Yamashita, dos três foi quem fez mais séries de sucesso, destacando-se Stand up!, Dragon Zakura e, mais recentemente, Byakkotai.

Entre o elenco secundário, podemos destacar Mariko Ueraha, que foi interpretada por Erika Toda, que fez recentemente o filme Death Note.

Prêmios

Nobuta. Wo Produce foi uma adaptação livre do mangá Wallflower, que também virou um anime, recentemente. O sucesso dessa adaptação em forma de dorama a fez ser indicada para diversas categorias no Japão, no 47th Television Acadamy Awards. Destaque para melhor drama, melhor script, melhor ator (Kazuya Kamenashi), melhor atriz (Horikita Maki), melhor música e melhor diretor.



Por Fabio Satoshi Sakuda, F/X

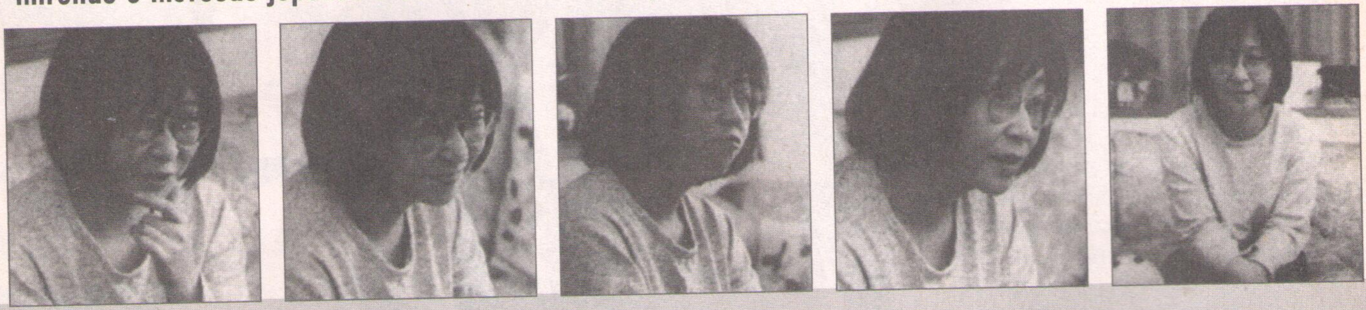
演出の秘

Enshutsu No Hi - Segredos da direção

Aula 02

Uso Prático das Estruturas de Roteiro

Agora, vamos ver como funciona e como se usa as estruturas básicas de narrativa. Vou dar um exemplo, mirando o mercado japonês e como ele funciona, para que nós possamos ver na prática como é.



Nosso Mangaká Dummy, Taro, acabou de vencer um concurso e vai se preparar para o mercado profissional de quadrinhos. Claro, o que era sonho, se tornou realidade, e com isso, as coisas boas terão de conviver com a dureza da vida corrida de um criador.

Após algumas sessões de conversa com o seu editor, Taro recebe sua primeira tarefa. Ele terá que apresentar algumas idéias de histórias, que podem se tornar one-shots ou ir para o próximo passo de seu sonho: a publicação regular.

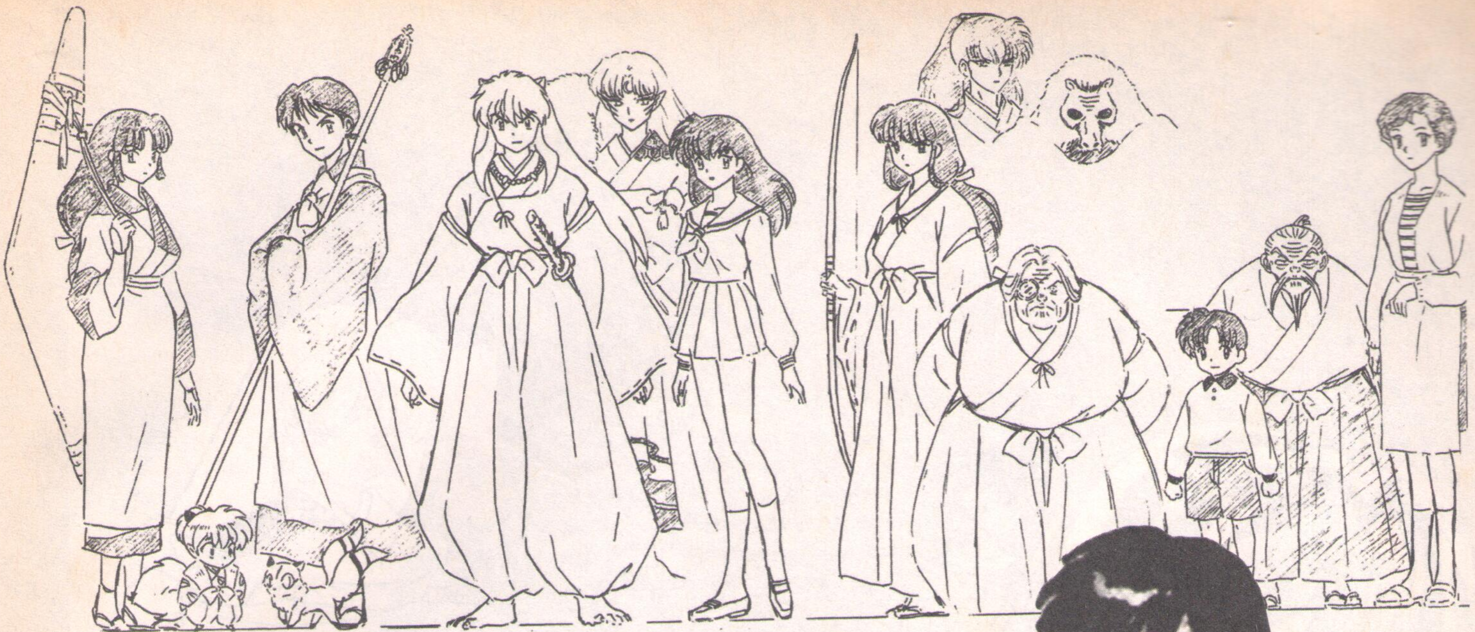
No Japão, existem varias formas de se trabalhar as apresentações. O mercado de shoujo, por exemplo, funciona com um ou dois editores para vinte mangakás. Claro, o volume de trabalho é grande, portanto, eles também preferem trabalhar de forma dinâmica. Por isso, as aspirantes a mangaká devem preparar pelo menos dez idéias de histórias, com vinte letras cada. Claro, em japonês, vinte letras dá muito mais texto que vinte letras em português. Mas ainda assim, é somente o básico. No entanto, nessas vinte letras, você deve contar tudo que o editor precisa saber. O início, o personagem, o que o personagem vai passar durante a história e o que ele vai receber ao final dela.

No nosso caso, Taro é da elite, venceu o concurso de uma grande revista shonen. Nesses casos, uma revista costuma ter quatro a cinco editores, mais um editor-chefe, que cuidam, juntos, de aproximadamente vinte autores diferentes, mais conteúdos extras, como seções de carta, notícias, promoções etc. Um editor costuma pegar quatro ou cinco autores, e cuidam de perto de cada um deles. Mesmo assim, Taro ainda é um novato. Pior, ele ainda nem estreou. Por isso, o tratamento que ele recebe é muito inferior ao das grandes estrelas.

Bem, com a tarefa em mãos, só sobra ao nosso mangaká iniciar seu trabalho. Claro, ele pode se concentrar em uma grande idéia, mas se essa idéia for eliminada por qualquer razão que seja, ele vai ter de voltar pra casa e repensar tudo. Então, Taro decide fazer pelo menos dez idéias.

Ele precisa ser curto e grosso, mas, ao mesmo tempo, coerente e direto.

neo@animepro.com.br



Taro começa com uma idéia antiga sua. Apaixonado por ficção científica, nosso mangaká criou uma grande aventura espacial. Dentro de sua cabeça, a história é enorme, ele já imaginou várias sagas, personagens coadjuvantes, amigos, inimigos, toda a historia de background, o cenário... Mas como condensar isso em poucas palavras e convencer o editor?

Como Taro já conhece as estruturas básicas, a única coisa que ele precisa pensar é o que é o tema central, o meio, o Ha que irá destruir o cotidiano de nosso herói e levá-lo ao final.

A idéia teria como herói um garoto de 14 anos, chamado Hiro, filho de arqueólogos. Ele vive em uma colônia em Marte e precisa encontrar seus pais no último anel de Saturno, antes que eles sejam dados como mortos e sua custódia vá para sua tia chata que vive na Terra.

Essa é a idéia, agora, precisamos ver se o editor vai aprová-la. Notem, que em poucas linhas, Taro tentou explicar seu personagem, sua motivação, o cenário em que a história se passa e o provável destino.

É muito importante colocar o fim ou um possível fim da história logo no começo, para que o editor, e você mesmo, saibam o tom que a história deve seguir e para aonde ela não pode ir. Por exemplo, Dragon Ball, em seu início, tinha seu final bem explícito para qualquer um que lesse suas primeiras páginas: encontrar as sete bolas. (o que realmente aconteceu depois é outro caso)

Das dez idéias que Taro passou a seu editor, sete foram vetadas na hora, com um simples comentário, algo como "clichê", "não é a linha de nossa revista", "não posso imaginar o que tem de interessante nisso". Para Taro, não importa, a idéia que ele quer vender mesmo é a de Hiro e o Último Anel de Saturno.

Ele discute com o editor as três idéias que sobreviveram. O editor pergunta o que ele pretende mostrar com a história, que tipo de público ele espera pegar, o que ele imagina que os leitores vão achar da história... Isso porque um editor sempre espera que os seus criadores sejam profissionais e tenham um pensamento profissional. Um único gaguejo, um momento para pensar e responder a algumas dessas perguntas, pode ser o fim. Se você realmente criou essa idéia, com seriedade, você já deve imaginar a reação do público, que é o verdadeiro foco de seu trabalho.

Muitas pessoas pensam sempre no que gostam e no que sabem fazer, e isso não está errado, desde que seja sempre feito visando um determinado público. Quadrinhos como trabalho é como qualquer outro emprego que te coloca diante de um público. Você deve satisfazê-lo e fazê-lo sentir o desejo de voltar. No meio do mangá, chega a ser antiprofissional não saber responder a essas perguntas.

É quando chega a vez da história que Taro tanto quer ver nas páginas de sua revista. Antes de ser perguntado, ele mesmo já começa a falar que espera que os garotos leiam sua história pela aventura de um garoto da idade deles viajando no espaço desconhecido, mas com um background bem concreto, para que os adultos também possam ler.

O editor pergunta se o protagonista não pode ser uma menina. As pesquisas de público apontam para uma popularidade de meninas bonitinhas. Taro tem duas alternativas. Aceitar a idéia do editor ou discutir e convencer o editor, sem fazer com que ele perca o interesse nessa idéia. Claro, nosso mangaká prefere lutar.

Taro explica que pretende usar experiências próprias que teve em uma viagem a uma ilha deserta na infância, e que pode colocar uma menina como coadjuvante. Quem sabe, até dar um certo destaque para ela? Poderia ser uma prima, filha da tia que pode ficar com a custódia dele, indo contra o protagonista para que ele volte com ela para a Terra.

O editor aceita e faz mais uma pergunta. O que ele planejaria para uma série com essa história? ➤

x+y=z

Início+(situação qualquer)=Final

Com isso, mesmo que, inconscientemente, Takahashi coloca suas histórias em uma grande estrutura Kishotenketsu. Lembram-se que essa estrutura tem como característica, poder se inflar infinitamente?

O que aconteceria, armando alguma história de Takahashi em uma estrutura Kishotenketsu, é que teríamos uma impressão do "todo" em cada pequena história. O Johakyu, que poderia ser a história original, é trocado por um Ki, um início, e um possível Ketsu, o final de nossa história. Dai, cada história, mesmo que individualmente seja pensada como a equação que vimos em dois parágrafos anteriores, no TOTAL da história seriam vistos como Sho e Ten.

Ainda se lembram como funciona o Sho e o Ten? O Sho é um volume, alguma coisa a ser agregada a nossa história, e o Ten, que significa literalmente rolar, pega esse novo volume e o empurra para frente, indo para um final ou não. O Sho e o Ten não precisam ser ligados diretamente com o final de nossa história principal, porém, ainda usam o início dela como informação. Se pensarmos novamente de forma matemática, o pensamento em Kishotenketsu torna nossa equação infinita.

Taro arregala os olhos. É um sinal de que as coisas podem estar caminhando para alguma coisa realmente grande. Ele explica que poderia preparar facilmente algumas aventuras dentro da história e dá alguns exemplos. As histórias não seriam apenas aventuras, claro, seriam como peças dentro de um quebra-cabeça maior. A história, originalmente criada sob a estrutura de Johakyu, começo meio e fim, seria modificada para Kishotenketsu, possibilitando mais reviravoltas.

O segredo para manter o público empolgado é simplesmente saber estruturar bem cada capítulo, e a história como um todo. Por exemplo, a primeira história traria o básico de primeira história: apresentação de personagens, situação original, cenário, e culminaria no gatilho para a aventura propriamente dita. Nesse caso, com o garoto embarcando para fora de Marte, saindo de seu cotidiano comum e dando um motivo de ser para a história. Com isso, nossa historia já teria o Jo, o começo, devidamente apresentado, nos poupando essa etapa em próximas histórias.

Em casos como os dos mangás de Rumiko Takahashi, de Ranma 1/2 e InuYasha, isso é usado sabiamente. A autora apresenta seus personagens principais e então, com os primeiros elementos já preenchidos, simplesmente joga situações para explorá-los, ou apresenta novos personagens para que novas situações sejam possíveis. Como história, Rumiko Takahashi é quase matemática.

Suas histórias podem ser vistas como equações, onde Jo é x, Ha é y e Kyu é z. No começo, ela nos apresenta a x e em muitos casos, a z. Em Inuyasha, sabemos que o final da história provavelmente envolve as lascas de Shikon. Em Ranma 1/2, recebemos a informação da meta de Ranma, que é não se transformar mais em mulher. Com esse pensamento, ela pode seguir uma série inteira simplesmente com essa equação. Para isso, ela pode variar suas histórias em algumas poucas equações. Como já sabemos de x de início, Takahashi só precisa pensar em y, ou criar possíveis novos z, como por exemplo, criar algum personagem novo, como Miroku de InuYasha, que tem suas próprias motivações e seu próprio final. A história central continua tendo um final definido, porém, novas possibilidades tornam a história mais rica, desde que não desvirtuem a motivação original da história.

Se x é igual a: "InuYasha é um meio-demônio e conhece Kagome, uma adolescente que caiu do nosso presente até a era Sengoku", e z é igual a: "Eles encontram todas as lascas de Shikon e derrotam Naraku", então, o y de nossa equação seria algo como **a+b+c+d+e+f+(a+b)+g+h+i+(c+f)+j....**

A cada novo fator que incluímos em nossa equação, maior ela fica. Porém, a única coisa que não podemos esquecer é que por mais que possamos incluir fatores nessa equação, não podemos mudar os dois fatores que já temos previamente, que são x e z. Portanto, Kishotenketsu simplesmente torna o "Ha" de nossa estrutura Johakyu em "Sho" e "Ten" infinitos e variados, que podem ser colocados de forma aleatória.

Voltando a Taro, nosso mangaká dumie, sabemos que ele já esperava, mesmo que em sonhos, de essa chance se transformar em uma série. Por isso, ele já mostra como ficaria sua história no caso de ser estruturada como série.

Pensando numa estrutura de ficheiros, como o de um computador, Taro criou um painel, onde a pasta "Último Anel de Saturno" engloba varias outras pastas e dois arquivos. Um é o "Ki" e o outro é o "Ketsu". Dentro de cada pasta, nomeada com o nome de cada uma de suas aventuras com o nosso herói Hiro, temos dois ou mais arquivos, dependendo da aventura. Podemos pegar dois exemplos.

Na pasta "Space Dock", temos dois arquivos. Em Sho, temos um arquivo de texto:

"A nave de Hiro precisa fazer uma parada em um porto espacial, para abastecer e para que Hiro e sua prima possam comprar comida para a longa viagem. Mas lá, eles são roubados e precisam pegar seu dinheiro de volta."

No outro arquivo, Ten, temos:

"Eles conhecem o ladrão espacial Captain Wolf e seus capangas. Para continuar sua viagem, Hiro precisa reaver o dinheiro. Pra isso, ele decide se infiltrar na nave de Wolf e pegar a bolsa com seu dinheiro, sem ser percebido."

Em outra pasta, temos outra situação. Existem dois Sho e um Ten.

EM SHO 1:

"Numa discussão, Hiro acaba aceitando um desafio de sua prima, para participar de uma corrida. Ele tem confiança em suas habilidades pilotando jatos e outros aparelhos futuristas, mas é surpreendido quando percebe que a corrida é com motos antigas, com rodas e no chão."

EM SHO 2:

"Enquanto tenta aprender como se pilota uma moto, Hiro e sua prima conhecem Mark, que se apaixona pela prima de Hiro. Mark decide vencer a corrida para impressionar a garota."

EM TEN:

"Mark vence a corrida, mas a prima de Hiro nem se importa com ele, ocupada em atazanar Hiro após sua derrota. Mark é deixado pra trás, mas jura ir atrás de sua amada. Hiro também faz uma promessa, de que um dia vai voltar para essa corrida e vencer."

Com todo o material preparado, e o empenho de Taro, o editor decide arriscar. Nosso mangaká dumie recebe sua chance de ouro! Ele vai estrear sua série. Na próxima aula, a narrativa visual e a criação de páginas, parte um. ■NT

O que é um ser humano?

Por Paulo Lescault

Este mês aqui na SHOP há uma dica imperdível para os fãs de bons quadrinhos e da narrativa do mangá, e aqueles que são interessados por temas históricos de grande importância: o mangá "1945", lançado pela NewPOP.

Keiko Ichiguchi
1945
new POP

Volume Único
128 páginas
R$ 14,00

De Keiko Ichiguchi, "1945" conta a história de Elen, uma adolescente que vive na então Alemanha nazista. Como a maior parte das famílias alemãs, ela não é contra o regime de Hitler, mas também não participava ativamente. Vivia com a lembrança de felicidade vivida três anos antes por ela, Alex (seu "namoradinho") e Rosa, a melhor amiga.

Três anos depois, porém, Rosa, que era judia, é presa e mandada para um Campo de Concentração. Quem a manda prender é justamente Alex, que depois da morte de seus pais é criado por um influente militar alemão, que o filia na Juventude Hitlerista. Nesse clima de extremos, Elen e Alex acabam recordando os momentos alegres de outros tempos, e começam a namorar.

Pouco depois, Elen descobre que Max, seu irmão, era membro de uma sociedade de estudantes contrários ao regime nazista. Escrevendo e distribuindo panfletos secretamente, eles esperavam alertar a população alemã sobre os horrores que Adolf Hitler vinha impondo aos inimigos.

Já Alex é mandado em missão para combater soldados soviéticos. O ódio implantado que sentia por judeus, a quem considerava seres desprezíveis, começa a transformar-se em dúvida quando ele mesmo presencia a barbárie da guerra: milhares de inocentes são mortos sem qualquer chance de defesa, inclusive idosos e crianças. Nada mais parecia certo para ele.

Paralelamente, a polícia alemã descobre o envolvimento entre Alex e Elen (que a este momento já pertencia à sociedade do irmão, distribuindo os panfletos antinazistas) e arma um ardil: distribui informações falsas esperando provar a traição de Alex, que deveria contar os supostos planos militares à sociedade da qual sua namorada fazia parte.

A história tem seu clímax; todos os lados têm suas legítimas convicções. E enquanto a Alemanha vê seu reinado caindo sob a fracassada Operação Barbarossa, a humanidade é cada vez mais posta em jogo ante ao terror.

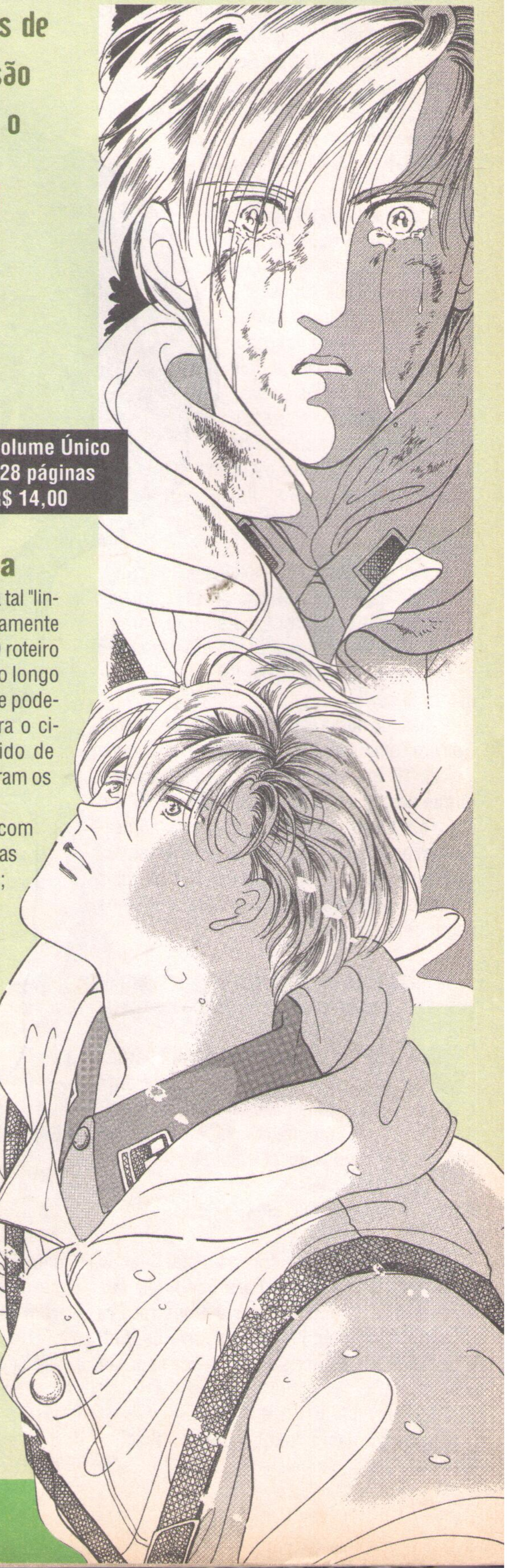
Uma obra cinematográfica

Se a narrativa do mangá representa a tal "linguagem cinematográfica", a obra é certamente um dos melhores exemplos para isso. O roteiro evolui de forma gradativa, crescendo ao longo da história. A obra é tão bem escrita que poderia ser, tranqüilamente, transposta para o cinema (ou, sem favores, ter acontecido de verdade, com algum dos que presenciaram os crimes da II Guerra).

Keiko Ichiguchi trabalha a história com desenhos leves e limpos, sem carregar nas tintas como em shoujos tradicionais; seu mangá é quase um híbrido. Não há julgamentos de valores, nem lugares-comuns ou em defesa deste ou daquele lado. Todos são muito humanos (tanto o são que questionam sua própria humanidade).

A batalha que é mostrada no mangá, Operação Barbarossa, é um grande diferencial, já que um dos capítulos mais importantes da II Guerra, a derrota dos alemães ante os russos, é bastante ignorada no Ocidente (resquício da Guerra Fria), onde geralmente são retratadas com ênfase as batalhas do front Ocidental (nos filmes norte-americanos, por exemplo).

"1945" (que é editado pelo também editor da Neo Tokyo, Junior Fonseca), pode ser encontrado nas lojas Comix, ou pedido através do site: www.newpop-editora.com.br

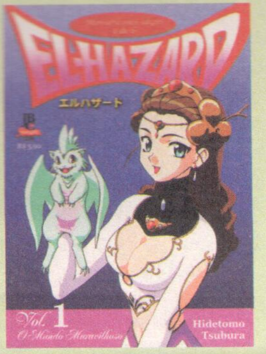


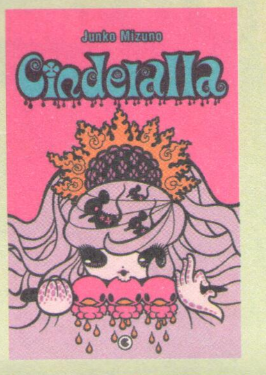
Animê e Mangá

Biblioteca básica

www.comix.com.br

Atsushi Kaneko
BAMBI
Vol. 1



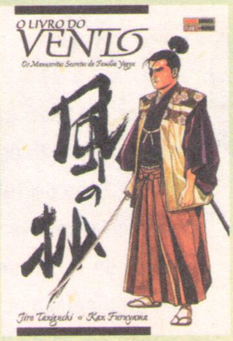


● 65

Cavaleiros do Zodíaco G

● 72

.hack
1
A lenda dos .hackers



SADE
Senno Knife

BLADE
A Lâmina do Imortal
Hiroaki Samura

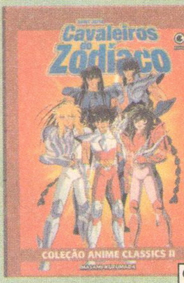
● 68

Evangelion

● 77

Cavaleiros do Zodíaco
Coleção Anime Classics I

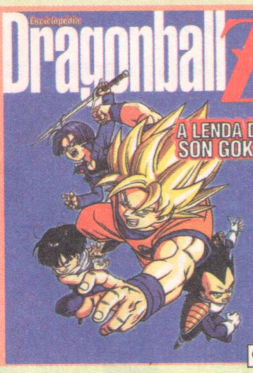
● 74



● 75

Cavaleiros do Zodíaco
Gigantomaquia

● 95



● 96

Vagabond
37

● 108

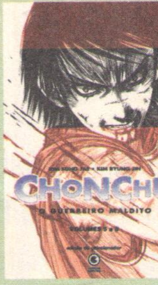
● 53

O VAMPIRO
QUE RI

● 101

japonês em quadrinhos

● 112



● 81

● 80

LANÇAMENTOS:

L 00-Manga - Como o Japão reiventou os Quadrinhos
Livro - Especial – R$ 75,00
L 01-Merupuri | nº 1 a 4 – R$ 9,50 (cada)
L 02-Tsubasa Chronicles | nº 1 a 5 – R$ 5,90 (cada)
L 03-XXX Holic | nº 1 a 5 – R$ 5,90 (cada)
L 04-O Tigre e o Dragão | nº 1 a 6– R$ 8,90 (cada)
L 05-Sand Land | Vol. Único – R$ 14,90
L 06-Adolf | Vol. 1 a 4 – R$ 27,50 (cada)
L07- Cinderalla | Vol. Único – R$ 29,50
L08- Nausicaa | nº 1 e 2 - R$ 27,90 (cada)
L09- Monster | nº 1 a 5 – R$ 12,00 (cada)
L10- Princess Ai | nº 1 a 3 - R$ 12,00 (cada)
L11- Yu-Gi-Oh | nº 1 a 5 - R$ 12,00 (cada)
L12- Bambi | nº 1 e 2 - R$ 22,00 (cada)
L13- Angry | nº 1a 6 - R$ 9,90 (cada)
L14- El Hazard | nº 1 a 5 - R$ 9,90 (cada)
L15- Marusaku | nº 1 - R$ 14,90
L16- Sanctuary | nº 1 a 3 - R$ 9,90 (cada)
L17- Karekano | nº 1 a 4 - R$ 9,50 (cada)
L18- O Livro do Vento | Vol. Único – R$ 14,90
L19- Yuki- Vingança na Neve | nº 1 a 3 - R$ 12,00 (cada)

NOVIDADES:

N 01-Negima | nº1 a 10 –R$ 5,90 (cada)
N 02-Priest | nº1 a 7 –R$ 10,00 (cada)
N 03-Planet Blood | nº1 a 7 -R$ 10,00 (cada)
N 04-Angel Sanctury | nº1 ao 18 - R$ 5,50 (cada)
N 05-Berserk | nº1 ao 17 - R$ 5,90 (cada)
N 06-Onegai Teacher | nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
N 07-Fruits Basket | nº1 ao 16 - R$ 9,80 (cada)
N 08-Tokio Babylon | nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
N 09-EVA –Iron Maiden | nº1 ao 6 - R$ 6,30 (cada)
N 10-Slam Dunk | nº1 ao 15 - R$ 9,90 (cada)
N 11–Quark | nº1 ao 3 – R$ 9,90(cada)
N 12-Angelic Layer | nº1 ao 5 - R$ 9,80 (cada)
N 13-O Chamado | nº1 e 2 - R$ 13,90 (cada)
N 14-Megaman NT War. | nº1 ao 6 - R$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO:

N 15- Cavaleiro do Zodíaco G | nº 1 ao 9 - R$ 12,90 (cada)
N 16- Samurai X | nº 2 ao 34 - R$ 2,90 (cada)| nº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) | nº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
N17- Love Hina | nº2 ao 16 - R$ 3,50 (cada) | nº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) | nº 28 - R$4,90
N 18- Video Girl AI | nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) | nº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) | nº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
N 19- Shaman King | nº1 ao 49 - R$ 4,50 (cada) | nº 50 ao 64 - R$ 4,90 (cada)
N 20-Sakura | nº1 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
N 21- InuYasha | nº1 ao 6 - R$ 3,50 | nº7 ao 12 - R$ 3,90 | nº13 ao 30 - R$ 4,50 | nº 31 ao 84 - R$ 4,90 (cada)
N 22- A Princesa e o Cavaleiro | Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) | nº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
N 23- YuYu Hakushô | nº2 ao 4 - R$ 3,50 | nº 5 ao 14 - R$ 3,90 | nº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
N 24- Chobits | nº 1 ao 15 - R$ 4,90 | nº 16 - R$ 5,90
N 25- Cowboy Bebop | nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
N 26- Gunnm | nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
N 27- X 1999 | nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
N 28- Bastard | nº 1 ao 24 - R$ 9,80 (cada)
N 29- Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 30- BT'X | nº1 ao 16 - R$ 9,80 (cada)
N 31- Peach Girl | nº 2 ao 4 - R$ 3,90 | nº 5 ao 7 - R$ 4,50 | nº 8 ao 11 R$ 4,90 | nº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
N 32- Ranma1/2 | nº 1 ao 26 - R$ 4,50 | nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
N 33- Dragon Ball | nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
N 34- Dr. Slump | nº 1 ao 6 - R$ 4,50 | nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
N 35- Gundam Wing | nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada) | nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) | nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
N 36- Dragon Ball Z | nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada) | nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
N 37- Cavaleiros Do Zodíaco | nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) | nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) | nº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
N 38- Fushigi Yûgi | nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) onº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
N 39- Blade | nº 1 ao 28 - R$ 5,20 | nº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada)
N 40- Chonchu | nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
N 41- Shin-Chan | nº 1 ao 10 - R$ 3,90 | nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
N 42- Guerreiras Mágicas | nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
N 43- One Piece | nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) | nº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) | nº39 ao 55- R$ 5,90 (cada)
N 44- Eden | nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) | nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada) | nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada) | nº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
N 45- Lobo Solitário | nº 1 ao 23 - R$ 12,90 (cada)
N 46- Slayers | nº 1 ao 7 - R$4,90 (cada) | nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
N 47- Ragnarök | nº 1 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
N 48- Transformers Edição Encadernada | R$ 10,90 (cada)
N 49- Robotech Edição Encadernada | R$ 10,90 (cada)
N 50- Holy Avengers Reloaded | nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
N 51- NG Evangelion | nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) | nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada) | nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
N 52- Vagabond | nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) | nº 12 ao 40 - R$ 6,30 (cada) | nº 41 e 42 - R$ 6,90 (cada)

COLEÇÕES MANGAS EM BOXES:

N 53- Vagabond Box 3 | (nº13 ao 18)R$ 20,00.
N 54- Vagabond Box 4 | (nº18 ao 24)R$ 20,00.
N 55- Vagabond Box 5 | (nº25 ao 30)R$ 22,00.
N 56- Vagabond Box 6 | (nº31 ao 36)R$ 22,00.
N 57- Vagabond Box 7 | (nº37 ao 40)R$ 20,00.
N 59- Fushigi Yûgi Box 1 | (nº1 ao 6)R$ 18,00.
N 60- Fushigi Yûgi Box 2 | (nº7 ao 12)R$ 18,00.
N 61- Fushigi Yûgi Box 3 | (nº13 ao 18)R$ 18,00.
N 62- Fushigi Yûgi Box 4 | (nº19 ao 24)R$ 20,00.
N 63- Fushigi Yûgi Box 5 | (nº25 ao 30)R$ 20,00.
N 64- Fushigi Yûgi Box 6 | (nº31 ao 36)R$ 20,00.
N 65- Ragnarök Box 1 | (nº1 ao 5)R$ 22,00.
N 66- Ragnarök Box 2 | (nº6 ao 10)R$ 22,00.
N 67- Ragnarök Box 3 | (nº11 ao 15)R$ 22,00.
N 68- Blade Box 1 | (nº1 ao 7)R$ 20,00.
N 69- Blade Box 2 | (nº8 ao 14)R$ 20,00
N 70- Blade Box 3 | (nº15 ao 21)R$ 20,00
N 71- Blade Box 4 | 9nº22 ao 28)R$ 20,00
N 72- Cav. do Zod. G Box 1 | (nº1 ao 3)R$ 30,00.
N 73- Cav. do Zod. G Box 2 | (nº4 ao 6)R$ 30,00.
N 74- Cavaleiros do Zodiaco Col. Anime Classics Box 1 | (nº1 ao 2)R$ 16,00.
N 75- Cavaleiros do Zodiaco Col. Anime Classics Box 2 | (nº3 ao 4)R$ 16,00.
N 76- Evangelion Box 1 | (nº1 ao 4)R$ 15,00.
N 77- Evangelion Box 2 | (nº5 ao 8)R$ 15,00.
N 78- Evangelion Box 3 | (nº9 ao 12)R$ 15,00.
N 79- Evangelion Box 4 | (nº13 ao 14)R$ 18,00.
N 80- Buda Box 1 | (nº1 ao 3) R$ 53,00.
N 81- Chonchu Box 1 | (nº1 ao 4) R$ 25,00.
N 82- Chonchu Box 2 | (nº5 ao 8) R$ 25,00.

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

N 95- Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco | R$ 38,00
N 96- Enciclopédia Dragon Ball Z | R$ 45,00
N 97- Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia | Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
N 98- Novo Dicionário Romanizado Japonês- Português | R$ 39,00.
N 99- O Grande Livro do Mangá | R$ 39,00
N 100- Ronin o Edição de Luxo | R$ 59,00
N 101- O Vampiro que Ri | R$ 29,00
N 102- Morte A Festa | R$ 15,90
N 103- Osamu Tezuka Biografia Manga 1928-1945 | R$ 36,00
N 104- Osamu Tezuka Biografia Manga 1945-1960 | R$ 36,00
N 105- Osamu Tezuka Biografia Manga 1960-1975 | R$ 29,00
N 106- Osamu Tezuka Biografia Manga 1975-1989 | R$ 29,00
N 107--Dragon Ball Ed. Definitiva | Nº1 ao 12 - R$ 19,90 (cada)
N 108-Vagabond – História de Musashi Ed. Definitiva | Nº1 ao 7 - R$ 25,00 (cada)
N 109-Evangelion Ed. Definitiva | nº1 – R$ 22,00
N 110- Samurai X Kaden | R$ 49,00
N 111- Como Desenhar Mangá | Volume 1e 2 R$ 29,00 (cada).
N 112- Japonês em Quadrinhos | R$ 47,00.
N 113- Dungeons Crawlers Encadernada | R$ 9,90
N 114- Nosferatus | R$ 16,90
N 115- Buda | Vols. 1 ao 13 - R$ 19,90 cada
N 116- Anime Comics - YuYu Hakushô | Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
N 117- Col Anime Classics- Cavaleiros do Zodíaco 1,2,3 e 4 - R$13,90 (cada)

ONDE ENCONTRAR:

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi

RANMA 1/2, O MANGÁ E O ANIMÊ

Como vocês devem ter notado, Ranma no mangá e Ranma no animê não são exatamente a mesma história. De fato, há situações e personagens que são exclusivos do animê, assim como há situações e personagens também que são exclusivos do mangá. Em poucas palavras o animê está baseado no mangá e portanto, ambos, tanto mangá como animê, vale a pena colecionar.

SASUKE

Um exemplo anterior do que acontece em Ranma 1/2 é Sasuke. Este personagem só faz presença no animê, mas não no mangá, onde seu papel é feito por Gosunkugi. Este surge muito mais adiante no animê como o que vive ocasionando problemas a Kuno, busca uma maneira de eliminar Ranma e de conquistar Akane.

KAORI

Outro exemplo é Kaori, ela somente faz aparição no capítulo do animê, mas é inexistente no mangá. E Akari, que somente aparece no mangá, mas nunca no animê.

O ANIMÊ PARA TV

Nasce em 1962, com a série Mangá Calendar, que foi ao ar em 25 de Junho de 1962, e continuou até 04 de Julho de 1964. Mas o verdadeiro começo do animê foi com Tezuka Osamu, com a versão animada de Tetsuwan Atomu (Astro Boy), que foi vista no arquipélago no dia 1º de Janeiro de 1963 e terminou em 31 de Dezembro de 1966. Também de Tezuka, foi Jungle Taitei (Kimba, o leão branco), o primeiro animê em cores.

TOKUSATSU

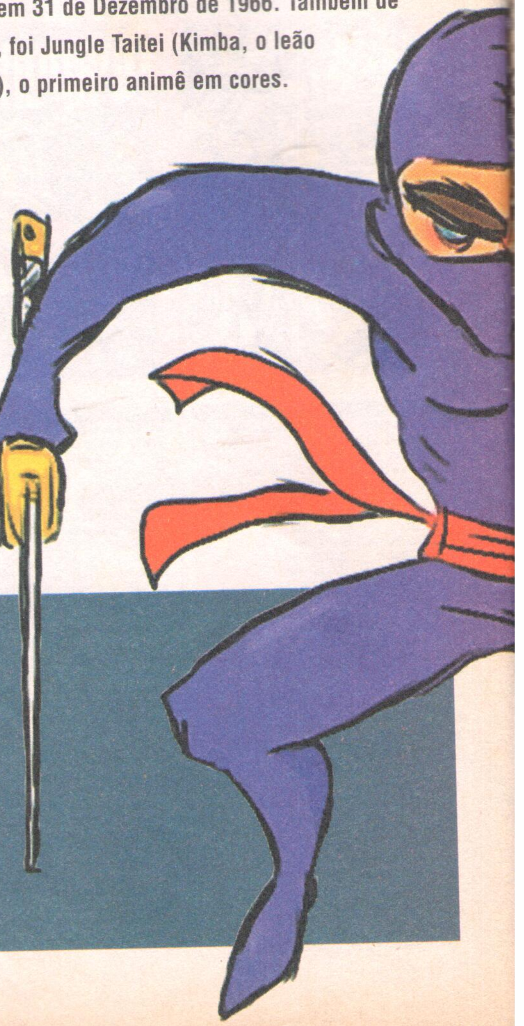
É uma abreviatura de Tokushu Satsuei que significa literalmente efeitos especiais, mas que identifica os filmes de ficção nipônicos que teve início nos anos 60. Muitos consideram os kaiju eiga (filme de monstros) com Godzilla (Inoshiro Honda, 1954), o cérebro dos Tokusatsu. Já Eiji Tsuburaya, criador dos efeitos especiais de muitos destes trabalhos é considerado por muitos como o deus do tokusatsu. Ele foi o criador de Ultraman, em 1968.

DE REPENTE O MANGÁ CONQUISTOU O MUNDO

Do Japão para o mundo: assim como os aparelhos eletrônicos, os carros, o mangá rapidamente se difundiu. Com ele, os desenhos animados dos mangás, os famosos animês. Hoje em dia existem mangakás (desenhistas de mangás) asiáticos, europeus, americanos e... brasileiros. O estilo mangá pegou mesmo!

NINJA OU SHINOBI

É uma exclusividade japonesa, como o samurai, o yakuza. O cinema americano avacalhou o tema ninja. Nos anos 50, 60 e 70, o cinema japonês explorou muito bem o filão ninja. Nos anos 50, os ninjas eram um misto de magia e fantasia: eles eram mais magos que espiões. Nos anos 70, mais reais e humanos, assim como o tema é novamente explorado no século XXI.



neo@animepro.com.br

Zatoichi

Katsu Shintaro (falecido) interpretou o famigerado espadachim cego em 26 filmes produzidos no Japão e outros produzidos na China em intercâmbio de personagens. Em homenagem a este ator, Takeshi Kitano, ator e diretor de cinema nipônico, produziu "Zatoichi", um filme que se tornou cult. Uma editora de São Paulo estará lançando um livro contando uma saga do personagem.

YOJIMBO

Lembram-se do Yojimbo, de Mifune Toshiro? Ele participou de uma aventura do Zatoichi num destes 26 filmes. Quem estiver na meia-idade talvez se lembre do espadachim de um braço só, personagem do cinema chinês que fez sucesso nos anos setenta, interpretado pelo ator Wang Yu. Pois é, Zatoichi o abateu numa de suas aventuras.

MANGÁ FAZ PARTE DA CULTURA JAPONESA

O mangá é uma das marcas da sociedade japonesa. Ainda hoje, no Brasil, há certo preconceito em ler quadrinhos. Isto não acontece no Japão. Todo mundo lê mangá. Dentro dos trens, nas livrarias, nos cafés... Executivos, senhoras, estudantes lêem mangá.

TIRAGENS MONUMENTAIS DOS MANGÁS

Impressas em papel jornal, de diversas cores, as brochuras de mangá, geralmente com 400 páginas, têm uma tiram de 3 a 4 milhões de exemplares. Não existe o hábito de guardar essas publicações; após a leitura elas são descartadas. Os mangás famosos são republicados no formato livro (tankohon), em papel de melhor qualidade para guardar e colecionar.

CHIBA TETSUYA SERIA O PRIMEIRO MANGAKÁ A PUBLICAR NO OCIDENTE

Se tudo tivesse corrido como previsto, "Yuka o Yobu Umi" ("O Mar que chama por Yuka" ou "Yuka" simplesmente) seria o primeiro mangá de origem japonesa publicado no Brasil, em 1972. Minami Keizi mantinha contato com o autor desde 1965. Mas, o editor nisei deixou a editora antes que o fato consumasse.

areae
escola de mangá

Curso de férias!!
JANEIRO DE 2007

CURSOS INTENSIVOS DE 1 SEMANA DE DURAÇÃO, IDEAIS PARA QUEM MORA FORA DO ESTADO DE SÃO PAULO OU PARA QUEM NÃO TEM TEMPO PARA CURSAR OS MÓDULOS EXTENSIVOS.

BÁSICO 1
Contrução de rosto, anatomia masculina e feminina e estrutura de mãos e pés.

BÁSICO 2
Movimento das articulações do corpo humano, sequência de ação e composição.

INTERMEDIÁRIO
Arte final com nanquim e pincel, aplicação de luz e sombra com lápis 6B e esfuminho.

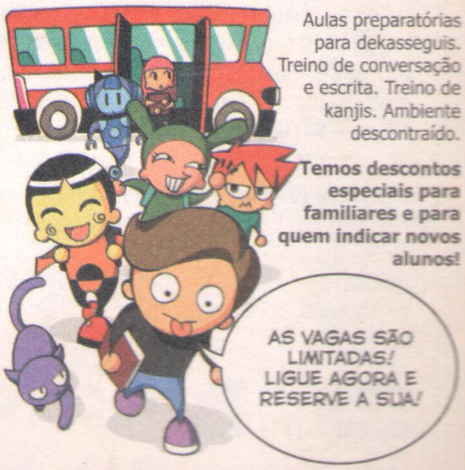
PINTURA COM LÁPIS DE COR
Mistura de cores, textura, noção de volume e efeitos especiais.

Matriculas abertas!
Reserve já a sua vaga por telefone ou pela internet.
pois elas são limitadas!

R$80 cada módulo
Ganhe descontos fazendo mais de um!

MATRIZ LIBERDADE
R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade

(11) 3207-7624 - contato@areae.com.br
www.areae.com.br



AS VAGAS SÃO LIMITADAS! LIGUE AGORA E RESERVE A SUA!

areago
escola de japonês

Escola de Japonês

CURSO INTENSIVO - JANEIRO e FEVEREIRO 2007

Aulas preparatórias para dekasseguis. Treino de conversação e escrita. Treino de kanjis. Ambiente descontraído.

Temos descontos especiais para familiares e para quem indicar novos alunos!

R. da Glória, 279 - conj. 55 - Liberdade - São Paulo
(11) 3207-7624 / contato@areago.com.br
www.areago.com.br

Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 15

Professor: Kenji Kihara

CUMPRIMENTOS

Olá pessoal! Nesta edição iremos aprender as várias formas de cumprimentos que existem em japonês. Aprenderemos cumprimentos formais e alguns informais, que são bastante utilizados nos dias de hoje pelos jovens e que aparecem bastante em mangás e animês.

Quando nos encontramos com alguém.
Assim como em português, o cumprimento varia conforme o horário do dia.

Bom dia – OHAYOUGOZAIMASU おはようございます

Boa Tarde – KONNITIWA こんにちは

Boa Noite – KONBANWA こんばんは

Vamos conhecer alguns cumprimentos informais (utilizados nos momentos mais casuais do dia a dia, como por exemplo o "E aí" e o "Olá" em português) que são utilizados no Japão.

YAA – やあ

YOO – よお

OSSU – おっす

Quando nos despedimos de alguém.
Os cumprimentos usados para a despedida em japonês são dois: um utilizado para nos despedir e o outro utilizado para quando formos dormir.

Tchau – SAYOUNARA さようなら

Boa Noite (dormir) – OYASUMINASAI – おやすみなさい

Existem as despedidas informais utilizadas em japonês, como o "Até mais" e o "Falou" em português...

MATANE - またね

BAI BAI – ばいばい

JYAA – じゃあ

Recapitulando:

Bom dia おはようございます ohayougozaimasu	**Boa tarde** こんにちは konnitiwa	**Boa noite** こんばんは konbanwa
やあ yaa	よお yoo	おっす ossu
Tchau さようなら sayounara	**Boa noite (indo dormir)** おやすみなさい oyasuminasai	
またね matane	ばいばい baibai (bye bye)	じゃあ jaa

Para quem quiser saber os ideogramas em japonês, procure a seção 'Curso Relâmpago de Japonês' das primeiras edições desta revista.

areago
escola de japonês
AreaGO - Escola de Japon
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

E-mail: SAMURAIANIME@TERRA.COM.BR

Samurai Anime

Anime Mangá Cosplay Toys Acessórios

Rua Marechal Rondon, nº 113 - BOX 57
Galeria Ernesto Sette - Lauro Gomes
Centro SBC - CEP: 09720-120 - Tel. 4123-1254

VISITE O NOSSO SITE E PARTICIPE DAS PROMOÇÕES!

OS MELHORES PRODUTOS...

ACESSÓRIOS
PARA COSPLAY

LIVE-ACTION
ANIMES

SHOWS
TOKUSATSU

GARAGE-KIT
e muito mais...

Memorie Animes Club
DVD
SÉRIE
DEATH NOTE
01
00:00:00
CONCLUSION
04

Memorie Animes Club

WWW.MEMORIEANIMESCLUB.COM.BR

(11) 3326-3268

Rua Florêncio de Abreu, 74 Loja 55/56 [Prox. Metrô São Bento]
Rua 24 de Maio, 36 Loja 35 [Prox. Metrô República]
São Paulo - SP

Bárbara linhares - BLSTUDIO